

Uproszczone Tamagotchi

Skład zespołu:

Katarzyna Brodowska

Honorata Derdoń

Sandra Wróblewska

Weronika Rokosz

Koordynator:

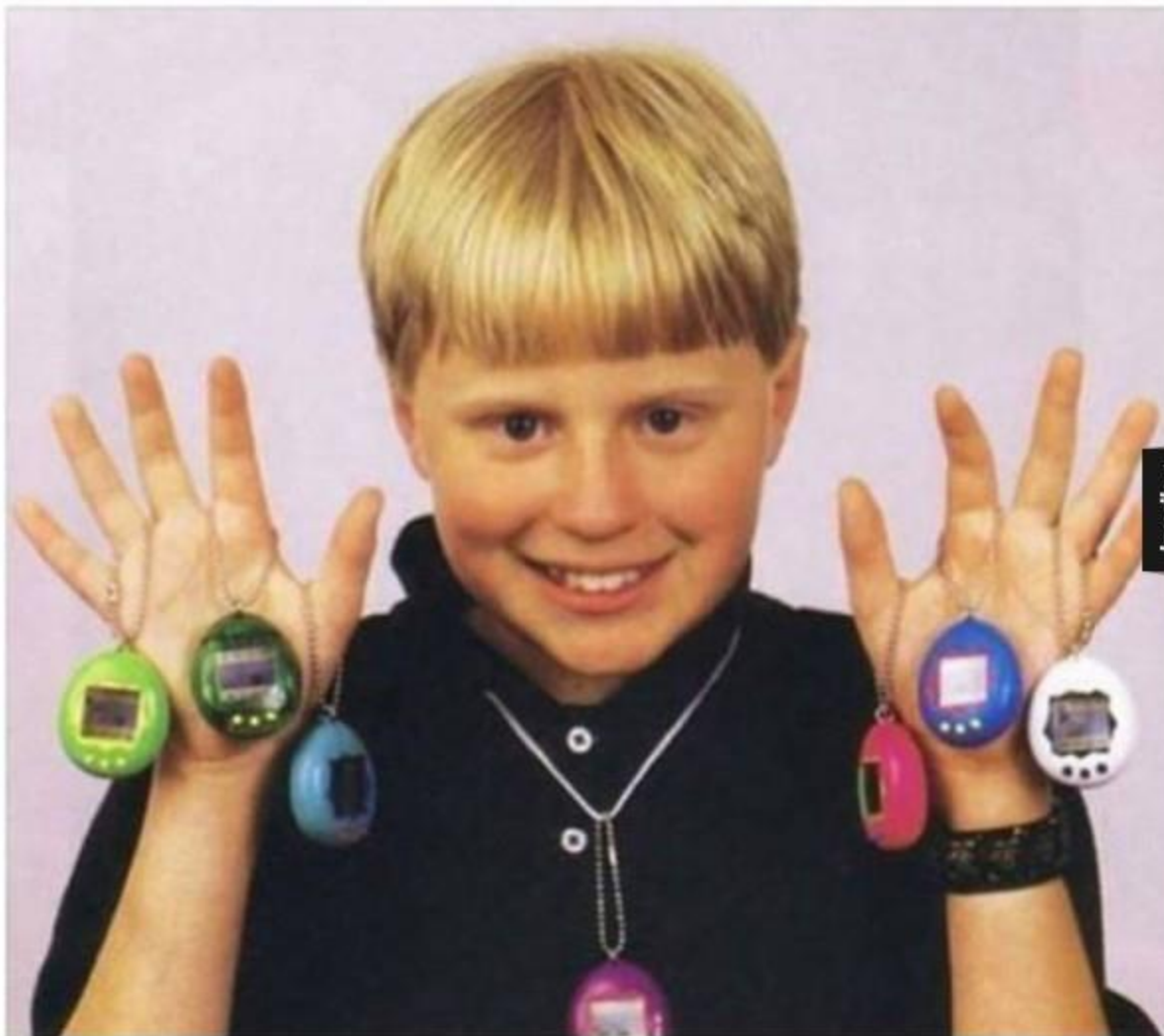
Michalina Żurawek

11.06.2024



SciByteHub

NAJWYŻSZY POZIOM SZPANU



kwejk.pl

MINISTER ZDROWIA OSTRZEGA PRZED **kwejk.pl**

Cel



Stworzenie Tamagotchi, które zawiera:

- Upływ czasu i zmianę parametrów wraz z nim,
- Wybór podstawowych parametrów zwierzaka
- Interakcje z Tamagotchi
- Powiadomienie gdy parametry będą za niskie



SciByteHub



Pipeline

1. Import modułu
2. Utworzenie klasy Tamagotchi
3. Zdefiniowanie metod
4. Stworzenie funkcji do pracy programu
5. Utworzenie głównej funkcji main()



Metody i narzędzia

Wykorzystałyśmy:

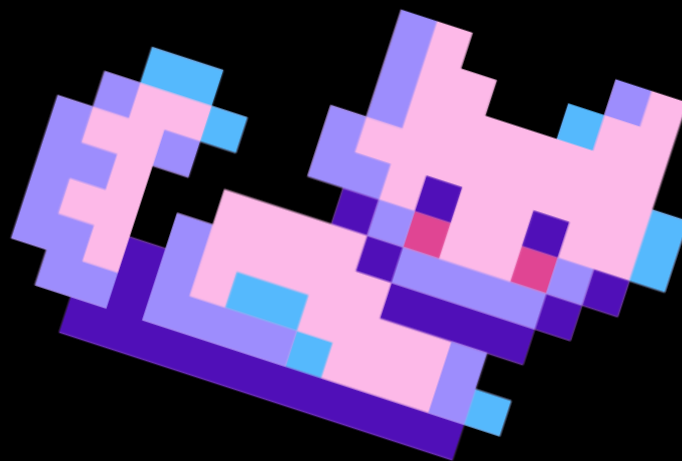
- programowanie obiektowe,
- bibliotekę time,
- pętle while i for,
- definiowanie funkcji oraz funkcje warunkowe



Metody i narzędzia

Inne:

- YouTube 
- ChatGPT <3 
- Visual Studio Code 
- <https://happyafterblog.blogspot.com>



Metody i narzędzia

Tamagotchi działa!!!

Kasia – koordynacja projektu,
stworzenie ogólnego zarysu programu

Sandra – zabawki

Honorata – jedzonko

Weronika - sen





Kod

```
1  import time
2
3  class Tamagotchi:
4      def __init__(self, name, skin):
5          self.name = name
6          self.skin = skin
7          self.hunger = 70
8          self.happiness = 70
9          self.energy = 70
10         self.last_update_time = time.time()
11
```





Kod

```
12     def update_status(self):
13         current_time = time.time()
14         elapsed_time = current_time - self.last_update_time
15
16         # zmniejszanie parametrów w zależności od upływu czasu
17         self.hunger -= elapsed_time * 0.3
18         self.happiness -= elapsed_time * 0.3
19         self.energy -= elapsed_time * 0.3
20
21         # zabezpieczenie przed ujemnymi wartościami
22         self.hunger = max(self.hunger, 0)
23         self.happiness = max(self.happiness, 0)
24         self.energy = max(self.energy, 0)
25
26         self.last_update_time = current_time
27
```





Kod



```
27
28 def feed(self):
29     self.update_status()
30     food_items = {
31         '1': ('Banan', 10),
32         '2': ('Jabłko', 10),
33         '3': ('Hamburger', 20),
34         '4': ('Sałatka', 15),
35         '5': ('Winogrono', 10),
36         '6': ('Sushi', 25)
37     }
38
39     print("Co chcesz dać do jedzenia?")
40     for key, (food, value) in food_items.items():
41         print(f"{key}. {food}")
42
43     choice = input("Wybierz jedzenie: ")
44     if choice in food_items:
45         food, value = food_items[choice]
46         self.hunger += value
47         self.hunger = min(self.hunger, 100)
48         print(f"{self.name} zjadł {food}. Poziom głodu wynosi {self.hunger:.1f}.")
49     else:
50         print("Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.")
51
```



Kod

```
52 def play(self):
53     self.update_status()
54     toys = {
55         '1':('piłka', 10, 5, 2),
56         '2':('miś', 15, 8, 3),
57         '3':('robot', 20, 7, 4),
58     }
59     print("Czym chcesz się pobawić?")
60     for key, (toy, fun, energy, hunger) in toys.items():
61         print(f"{key}. {toy}")
62
63     choice = input("Wybierz zabawkę: ")
64     if choice in toys:
65         toy, fun, energy, hunger = toys[choice]
66         self.happiness += fun
67         self.energy -= energy
68         self.hunger -= hunger
69         self.happiness = min(self.hunger, 100)
70         self.energy = max(self.energy, 0)
71         self.hunger = max(self.hunger, 0)
72         print(f"{self.name} pobawił się {toy}. Poziom radości wynosi {self.happiness:.1f}.")
73     else:
74         print("Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.")
```





Kod



```
75
76 def sleep(self):
77     self.update_status()
78     while self.energy < 100:
79         self.energy += 20
80         self.hunger -= 5
81         print(f"{self.name} śpi. Energia: {self.energy:.1f}, Głód: {self.hunger:.1f}")
82         time.sleep(3) # tu można w sekundach ustawić ile będzie spał
83         if self.hunger <= 20:
84             self.hunger = 20
85             print(f"{self.name} jest bardzo głodny i musi się obudzić.")
86             break
87     print ("Już się wyspałem")
88
89 def status(self):
90     self.update_status()
91     print(f"Status {self.name}: Głód: {self.hunger:.1f}, Szczęście: {self.happiness:.1f}, Energia: {self.energy:.1f}")
92
```



Kod

```
93 def main():
94 > def animal_name():...
104 > def skin_selection():...
177 name = animal_name()
178 skin = skin_selection()
179 pet = Tamagotchi(name, skin)
180
181 while True:
182     print("\nCo chcesz zrobić?")
183     print("1. Nakarm")
184     print("2. Pobaw się")
185     print("3. Połóż spać")
186     print("4. Sprawdź status")
187     print("5. Zakończ")
188     if (pet.hunger < 20 and pet.hunger > 0) or (pet.happiness < 20 and pet.happiness > 0) or (pet.energy < 20 and pet.energy > 0):
189         print (skin)
190         print ("Jestem nieszczęśliwy :<")
191         pet.status()
192     elif pet.hunger <= 0 or pet.happiness <= 0 or pet.energy <= 0:
193         print (f"\nZabiłeś {pet.name} [*]")
194         print("Koniec gry. Następnym razem postaraj się nie zabić swego zwierzaka")
195         break
196     else:
197         print ("\n")
```





Kod

```
198
199     choice = input("Wybierz opcję: ")
200     if choice == '1':
201         pet.feed()
202     elif choice == '2':
203         pet.play()
204     elif choice == '3':
205         pet.sleep()
206     elif choice == '4':
207         print (skin)
208         pet.status()
209     elif choice == '5':
210         print("Koniec gry. Do zobaczenia!")
211         break
212     else:
213         print("Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.")
214
215     time.sleep(1)
216
217 if __name__ == "__main__":
218     main()
```





SciByteHub

Demo

Podaj imię swojego Tamagotchi:

Błąd: Imię musi zawierać przynajmniej jedną literę i nie może być pustym łańcuchem. Spróbuj ponownie.

Podaj imię swojego Tamagotchi: 23

Błąd: Imię musi zawierać przynajmniej jedną literę i nie może być pustym łańcuchem. Spróbuj ponownie.

Podaj imię swojego Tamagotchi: Kotlet

Jego imię to: Kotlet





Demo

```
Którą skórke wybierasz? [1 - 4]tak
Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.
Którą skórke wybierasz? [1 - 4]3
Wybrałeś świnkę:
```

```
(\_____/)
/  @__@  |
(  (oo)  )
`-.~-.-'
  /      |
 @/      \
(/  /      \ \
WW^ ---- 'WW
```



Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję:

Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję: 10

Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję: tak

Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.



Demo

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję: 1

Co chcesz dać do jedzenia?

1. Banan
2. Jabłko
3. Hamburger
4. Sałatka
5. Winogrono
6. Sushi

Wybierz jedzenie:

Niepoprawny wybór. Spróbuj ponownie.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję: 1

Co chcesz dać do jedzenia?

1. Banan
2. Jabłko
3. Hamburger
4. Sałatka
5. Winogrono
6. Sushi

Wybierz jedzenie: 3

Kotlet zjadł Hamburger. Poziom głodu wynosi 89.0.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ





Demo

Wybierz jedzenie: 2

Kotlet zjadł Jabłko. Poziom głodu wynosi 76.1.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję: 2

Czym chcesz się pobawić?

1. ball
2. teddy bear
3. robot

Wybierz zabawkę: 3

Kotlet pobawił się robot. Poziom radości wynosi 37.7.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ





Demo

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję: 3

Kotlet śpi. Energia: 30.5, Głód: 18.5

Kotlet jest bardzo głodny i musi się obudzić.

Już się wyspałem

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ





Demo

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Wybierz opcję: 4

```
(\____/)\n/  @  @ |\n(  (oo)  )\n~-.~-.~-.~-\n  /      |\n @/      \\\n(/  /    \\\nWW^-----'WW
```

Status Kotlet: Głód: 68.1, Szczęście: 68.1, Energia: 68.1



Wybierz opcję: 2

Czym chcesz się pobawić?

1. ball
2. teddy bear
3. robot

Wybierz zabawkę: 2

Kotlet pobawił się teddy bear. Poziom radości wynosi 42.9.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

```
(\____/)\n/  @  @ |\n(  (oo)  )\n~-.~-.~-.~-\n  /      |\n @/      \\\n(/  /    \\\nWW^-----'WW
```

Jestem nieszczęśliwy :<

Status Kotlet: Głód: 42.0, Szczęście: 42.0, Energia: 11.0



SciByteHub

Demo

```
(\____/)\n/  @  @ |\n(  (oo)  )\n-.-~.-.-'\n/\n @/\n(/ /  \ \ \)\nWW~-----'WW
```

Jestem nieszczęśliwy :<

Status Kotlet: Głód: 32.8, Szczęście: 32.8, Energia: 4.8

Wybierz opcję: 2

Czym chcesz się pobawić?

1. ball
2. teddy bear
3. robot

Wybierz zabawkę: 1

Kotlet pobawił się ball. Poziom radości wynosi 29.2.

Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

Zabiłeś Kotlet [*]

Koniec gry. Następnym razem postaraj się nie zabić swego zwierzaka



Co chcesz zrobić?

1. Nakarm
2. Pobaw się
3. Połóż spać
4. Sprawdź status
5. Zakończ

wybierz opcję: 5

Koniec gry. Do zobaczenia!

Wnioski

Tamagotchi działa!!!

Kasia – zarys programu oraz koordynacja

Sandra – zabawa

Honorata – jedzonko

Weronika - sen

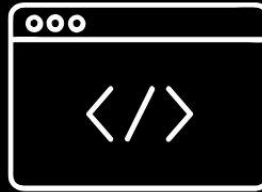


Wnioski



Eat

zzzz *Sleep*



Code



Repeat



SciByteHub

DZIEKUJEMY ZA UWAGĘ!



SciByteHub