

Ejercicio – Mascota virtual

Modelar una mascota virtual, onda Tamagotchi (perdón centenials...), incluyendo los mensajes correspondientes a las acciones de comer y jugar, y la pregunta acerca de si puede jugar o no. También hay que poder conocer el nivel de contenta de una mascota, que es un número entero mayor o igual que 0, donde a mayor nivel, más contenta está la mascota. Una mascota puede estar aburrida, hambrienta o contenta; y su comportamiento depende de en qué estado esté. Veamos:

Cuando una mascota come, pasa lo siguiente:

- Si está hambrienta, se pone contenta.
- Si está contenta, su nivel se incrementa en una unidad.
- Si está aburrida, y hace más de 80 minutos que está aburrida, entonces se pone contenta.
- Si está aburrida desde hace 80 minutos o menos, entonces no le pasa nada, no cambia nada.

Cuando una mascota juega, pasa lo siguiente:

- Si está contenta, su nivel se incrementa en dos unidades.
- Si está aburrida, se pone contenta.
- No produce ningún efecto jugar con la mascota si esta hambrienta.
- Una mascota puede jugar si está contenta o aburrida, si está hambrienta no.

Nota

NO SE PUEDE CONSULTAR DE NINGUNA MANERA EL ESTADO ACTUAL DE LA MASCOTA. Esto quiere decir que está prohibido hacer comparaciones del tipo estado = ‘contento’ o cualquiera similar utilizando mensajes especiales.