

Tamagotchi



Laboratorio 2

Grupo 41:

- Carrizo Nehuen
- Domínguez Yessica Natalia
- Martínez Yoma Theo Valentin
- Paz Daniela Rocio

JUEGO

El Tamagotchi es una mascota virtual, también conocida como mascota digital. Su uso principal es el de compañía y entretenimiento.

La interacción con las mascotas virtuales puede tener o no objetivo. En el primer caso, el usuario puede tener que mantenerlo vivo tanto como le sea posible y a menudo ayudarlos a crecer. Mantener viva la mascota a menudo exige alimentarla, limpiarla y jugar con ella. Si la interacción no tiene objetivo, el usuario puede explorar el carácter de la mascota y disfrutar del sentimiento de construir una relación con ella.

PROYECTO

Al ejecutar el juego, el usuario debe seleccionar si desea jugar una nueva partida o continuar una partida existente. Estas se guardarán mediante la utilización de archivos.

Luego deberá seleccionar que tipo de mascota quiere utilizar, hay tres mascotas disponibles: Perro, Gato o Pollito.

Utilizamos SFML para la interfaz gráfica del juego.



ESTADOS DEL TAMAGOTCHI

El Tamagotchi tiene distintos estados que van cambiando a medida que pasa el tiempo, y es el usuario quien debe gestionar diferentes acciones para mantener vivo y saludable a la mascota virtual.

SALUD:

Este es representado por corazones. Dependiendo de la cantidad que tenga, indicará el estado de salud del Tamagotchi.

Espectacular:



Saludable:



Regular:



Enfermo:



Grave:



Muerto:

“sin corazones”

HIGIENE:

Limpio:



Sucio:



ENTRETENIMIENTO:

Divertido:



Aburrido:



HAMBRIENTO:

Satisfecho:



Hambriento:

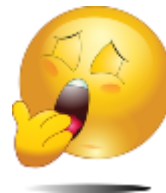


SOMNOLIENTO:

Despierto:



Con Sueño:



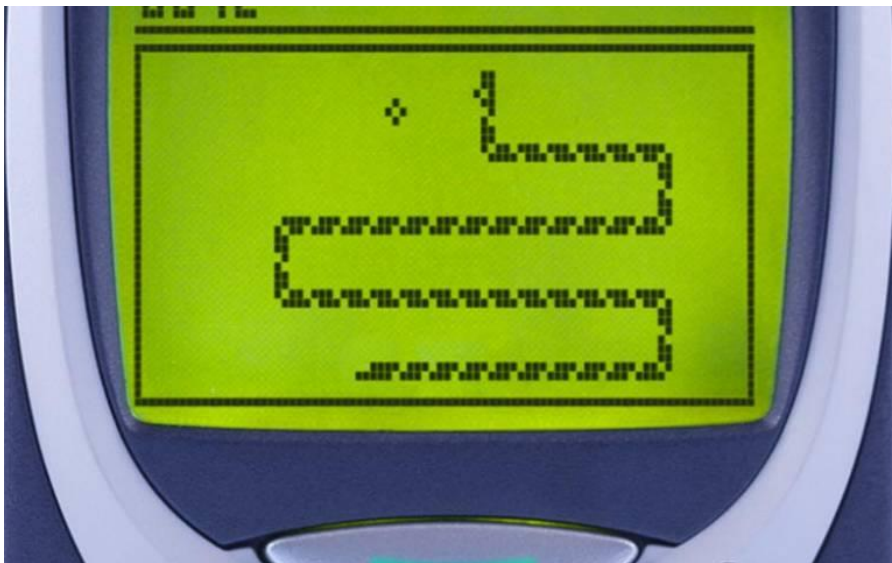
El usuario deberá realizar diferentes acciones como limpiar, jugar, alimentar, dormir o curar para que vayan mejorando los estados de salud del Tamagotchi.

Jugar:

Cuando el usuario desee jugar con la mascota virtual, este va a acceder al juego "Snake".

El juego "Snake", es un juego en el que una serpiente se mueve adentro de una caja y trata de comerse una manzana, que aparece de forma aleatoria por el tablero de juego. Una vez que se come la manzana, la serpiente crece de largo y se mueve más rápido.

El juego termina una vez que la serpiente se choca con sí misma o con cualquiera de las cuatro paredes.



Este retornará los puntos que haya juntado para intentar cambiar el estado de salud del Tamagotchi.

DIAGRAMA DE CLASES

