

## Paradigma de Programación Orientado a Objetos

### Diagrama de clases - Diseño

#### Ejercicio Tamagotchi:

Se desea modelar el comportamiento de un Tamagotchi (mascota virtual creada en en año 1996)<sup>1</sup>. Básicamente, un Tamagotchi posee tres botones que le permiten al usuario darle de comer, darle de beber y darle mimos.

Por otro lado, el Tamagotchi siempre tiene un estado de ánimo. Este estado de ánimo puede ser: feliz, sediento, hambriento o triste. El Tamagotchi reacciona diferente, según su estado de ánimo, a los estímulos ingresados por el usuario.

#### Por ejemplo:

Por un lado, si el usuario le da de comer al Tamagotchi y su estado de ánimo era **hambriento**, entonces ahora estará **feliz**. En cambio, si su estado de ánimo era **sediento**, seguirá en ese estado.

Por otro lado, si el usuario le da de comer al Tamagotchi y su estado de ánimo era **triste**, entonces ahora estará **feliz**. En cambio, si su estado de ánimo era **feliz**, seguirá en ese estado.

---

<sup>1</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi>