

## **Feladat: Állatkert szimulátor**

Készíts egy C# alkalmazást, amely egy virtuális állatkertet szimulál. Az alkalmazásnak lehetővé kell tennie az állatkert menedzselését, a különböző állatok hozzáadását és gondozását. Az alkalmazásnak lehetőséget kell adnia az állatoknak enni, játszani és aludni, valamint monitorozni az állatok állapotát.

### **Funkciók:**

1. **Állatok kezelése:** Az alkalmazásban lehessen hozzáadni, eltávolítani és listázni különböző állatokat. Minden állatnak legyen egy neve, faja és egyedi azonosítója.
2. **Állapot kezelése:** Az állatoknak legyenek állapotai, például éhség, boldogság és fáradtság. Az állatoknak legyenek alapértelmezett értékei, és ezek változzanak az idő múlásával és a tevékenységeik függvényében.
3. **Tevékenységek:** Az állatoknak lehessen enni, játszani és aludni. Ezek a tevékenységek befolyásolják az állatok állapotait. Például, az evés csökkenti az éhséget, a játék növeli a boldogságot, és az alvás csökkenti a fáradtságot.
4. **Időszimuláció:** Az alkalmazás szimulálja az idő múlását, és rendszeresen frissíti az állatok állapotait. Például, minden néhány másodpercben növekedhet az éhség és a fáradtság.
5. **Események:** Az alkalmazás generáljon eseményeket, amikor egy állat éhes lesz vagy boldog lesz. A felhasználók láthassák ezeket az eseményeket az állatkertben.
6. **Grafikus felhasználói felület:** Az alkalmazásnak legyen egy grafikus felhasználói felülete, ahol a felhasználók láthatják az állatkertet, az állatokat és az állatok állapotait.