

TAMAGOTCHI



TAMAGOTCHI

Tipologia di creatura:

- Drago
- Alieno
- Dinosaurio

TAMAGOTCHI

La creatura avrà degli **attributi fondamentali**:

- nome
- tipo
- puntiVita
- puntiFame
- puntiFelicità
- sonoVivo

... oltre ad **altri attributi** che deciderete di inserire!

TAMAGOTCHI

Avrà dei **metodi fondamentali**:

- daiCibo
- faiBagnetto
- daiGioco
- daiMedicina
- checkStato

... oltre ad **altri metodi** che deciderete di inserire!

Variabili del gameplay

puntiVita

Variano da 100 (perfetta salute) a 0 (deceduto). Se scende sotto i 50 il pulcino deve essere pulito e curato, altrimenti si arrabbia e si ammala ancora di piu' perdendo altri punti vita.

puntiFame

Variano da 100 (sazio) a 0 (morto di fame).

Se scende sotto i 50 il pulcino **deve solo mangiare**, altrimenti si arrabbia e perde punti vita.

puntiFelicita

Variano da 100 (in estasi) a 0 (morto di disperazione)

Se scende sotto i 50 il pulcino **deve solo giocare**, altrimenti si arrabbia ancora di piu'.

Suggerimento

Impostare delle variabili boolean che vi avvisano dello stato della vostra creatura per capire se quell'azione può essere svolta oppure no.

Regole del gameplay

daiCibo

Metodo che fa aumentare di X i puntiFame, ma diminuisce di Y i puntiVita

faiBagnetto

Metodo che fa aumentare di X i puntiVita, ma diminuisce di Y i puntiFelicità

daiGioco

Metodo che fa aumentare di X i puntiFelicità, ma diminuisce di Y i puntiVita

daiMedicina

Ristabilisce a 50 i puntiVita

checkStato

Mostra una panoramica generale della creatura e avvisa se sono presenti degli ALERT riguardo necessità importanti.

Esercizio

Vi è stato regalato un uovo ma non sapete di che creatura si tratti. Aprite l'uovo e date la possibilità all'utente di capirlo attraverso un messaggio a video e date la possibilità di dargli un nome.

A questo punto, **mettete di default tutti e 3 i valori vitali a 50 punti** e date la possibilità all'utente di interagire in maniera continuativa finchè la creatura non raggiunge 100 punti per tutti i suoi valori vitali oppure se i suoi punti vita sono a zero.

Upgrade esercizio

- Quando viene effettuata una richiesta, **dare 3 possibilità di scelta** con 3 valori diversi che ne aumentano i punti in modo differente.

Ad esempio per il metodo *daiCibo* far scegliere 3 opzioni tra fetta di torta, caramella e tramezzino. Così per *faiBagno*, *daiGioco*, ecc..

- Non sempre la creatura fa quello che gli dite: una volta su tre fa proprio il contrario e al posto di aumentare il punteggio lo diminuisce.

- La vostra paghetta di 1000 #Tam deve bastarvi per accudire la vostra creatura e farla evolvere (tutti i punti vitali a 100).

Date un prezzo a ciascuna azione. Aggiungete il metodo *faiLavoro* per creare degli oggetti, ma attenti che *puntiVita* e *puntiFelicità* diminuiranno anche se a 100 *puntiLavoro*, guadagnerete 100 #Tam.