**1 sprint**   
Ülesanded:   
   
1. Luua klass player, mis hoiab infot mängija tervise, toidu ja energia kohta ✅

2. Lisada meetod Rest(), misvähenab toitu ja taastab energiat ✅

3. Lisada meetod(), kuvada konsoolis mängija hetkeseisu (tervis, toit, aeg) ✅

4. Lisada ajaloendur time\_left, mis vähendab iga käigu lõpus ✅

5. Kirjutada funktsioon mis kontrollib kas meetod rest töötab õigesti ja kontrollib

Teised parameetrid ✅

**2 sprint**  
Ülesanded:

1. Luua funktsioon even(), mis simuleerib juhuslikke sündmusi (rünnak, haigus, halb ilm), mis

mõjutavad mängija olekut ✅

2. Lisada mängijale kolm valikut iga käigu alguses (Puhka, Liigu edasi, Riskin) ✅  
3. Mängukäiku juhtimine lisada tsükkel, kus mängija saab teha valiku ja sündmus toimub

Vastavalt ✅

4. Testida event() funktsiooni töötamist erinevate valikute korral ✅

3 sprint  
Ülesanded:

1. Lisada mängijale võimalus koguda ressursse (Gather meetod), mis suurendab toiduvaru ja vähendab energiat

2. Luua meetod GameOver(), mis kontrollib kas mäng lõppeb (aeg otsas, tervis otsas vms)

3. Täiendada olemasolevat DisplayStatus() meetodit, et kuvada ka mänguaega (time\_left)

4. Kirjutada testfunktsioon, mis kontrollib, kas Gather() muudab korrektselt parameetreid (toit, energia, aeg)