

Projet d'ingénierie de systèmes interactifs

Question 1)

toute caractéristique vont entre 0 et 100 et toute mise a 0 d'une caractéristique provoque la mort

Humeur : entre 0 et 30 il s'ennuie et meurt de tristesse a 0, pour remonter il faut jouer avec lui

Faim : entre 0 et 30 il a faim et meurt de faim a 0, pour remonter il faut le faire manger. Si la faim est au dessus de 100 (si on lui donne trop a manger) il meurt

Soif: entre 0 et 30 il a soif et meurt de soif a 0, pour remonter il faut le faire boire

Sommeil : entre 0 et 30 il a sommeil et meurt de fatigue a 0, pour remonter il faut le faire dormir

Santé : le tamagoshi peut aléatoirement tomber malade ce qui baisse fortement sa barre de santés (et donc son état). Pour aller mieux, il faut lui donner une pilule

État : combinaison des caractéristiques (moyenne) (qui fait mourir le tamagoshi si elle est a moins de 15)

Nom : N'a pas d'influence sur le jeu

Age : Il augmente d'age d'un an par jour et meurt au bout de 10 « ans »

Interactions :

Jouer (ballon): augmente l'humeur de 15 points

Frigo :

Gâteau : augmente la barre de faim de 10 points et l'humeur de 10 mais diminue la santé de 5 pour le premier gâteau de la journée, 10 pour le deuxième et 15 pour le troisième et ceux d'après

Salade : augmente la barre de faim de 15 points

Boissons :

Verre d'eau : augmente la soif de 15 points

Café : augmente le sommeil de 10 points mais baisse la santé de 5

Sommeil : envoyer au lit augmente le sommeil de 5 par minutes

Santé : une pilule rétablis la santé de 20