

MASCOTA VIRTUAL



Crea una clase llamada **_MascotaVirtual_** que simule el comportamiento de una mascota virtual. La mascota tendrá un nombre, un nivel de hambre y un nivel de felicidad.

Para este ejercicio necesitas importar el modulo **random** y usar la funcion **randint(min, max)** que devuelve un entero de entre min y max.

Tambien tendras a disposicion el modulo **mascota** que contiene un objeto 'imagen' con los atributos: inicio, triste, muerto, disgustado y feliz. prueba imprimirlos para ver que sucede.`

La clase **_MascotaVirtual_** debe tener los siguientes métodos:

__init__(self, nombre):

- Constructor que recibe el nombre de la mascota y establece su nivel de hambre y felicidad en 0.

alimentar(self):

- Este método simula alimentar a la mascota. Reduce el nivel de hambre de la mascota en un valor aleatorio entre 10 y 15.
- Si el nivel de hambre al ejecutar el metodo es 0 muestra el mensaje de que la mascota esta llena y no puede comer mas.
- Si el nivel de hambre es menor a 0, se establece en 0.
- Muestra un mensaje de que la mascota fue alimentada.
- Cada vez que se ejecute el metodo la felicidad de la mascota debe disminuir un valor aleatorio entre 5 y 10. Si el nivel de felicidad es menor a 0, se establece en 0.

jugar(self):

- Este método simula jugar con la mascota.
- Aumenta el nivel de felicidad de la mascota en un valor aleatorio entre 10 y 25.
- Si el nivel de felicidad es mayor a 100, se establece en 100.
- Este método también aumenta el hambre de la mascota entre 10 a 15, si el hambre es mayor a 100 entonces se establece en 100, y si el hambre de la mascota es superior a 70 entonces este método jugar() ya no tendrá ningún efecto.
- El método muestra un mensaje "se divierte" o "tiene mucha hambre y no puede jugar"

estado_animo(self):

- Este método muestra en pantalla el nombre de la mascota, y su estado de ánimo.
- Si el nivel de hambre es mayor o igual a 70 y el nivel de felicidad es menor o igual a 50, el estado es "muy hambrienta y muy triste".
- Si el nivel de hambre es mayor o igual a 70, el estado es "muy hambrienta".
- Si el nivel de felicidad es menor o igual a 50, muestra un estado de ánimo "muy triste".
- Si ninguna de estas tres condiciones se cumple, el estado de la mascota es "contenta y satisfecha".

Crea una instancia de la clase `_MascotaVirtual_` con el nombre "**Firulaïs**" y realiza las siguientes acciones:

1. Alimenta a la mascota.
2. Juega con la mascota.
3. Muestra el estado de ánimo de la mascota.
4. Repite estas acciones al menos 8 veces para simular la interacción continua con la mascota.

¡Diviértete interactuando con tu mascota virtual y asegúrate de adaptar el nombre y los

mensajes a tu gusto!



Opcionales:

- puedes agregar las "imagenes" facilitadas para ilustrar el estado y acciones de la mascota
- puedes agregar un metodo de presentacion y despedida
- si te animas puedes agregar una interfaz para poder jugar con la mascota.