

Tamagotchi

En esta oportunidad, nos han solicitado el diseño y desarrollo de una mascota virtual del estilo Tamagotchi. Para esta primera iteración, necesitaremos:

- Pedirle a una mascota que coma
- Pedirle a una mascota que juegue
- Preguntarle a una mascota si puede jugar
- Conocer qué tan contenta está una mascota; cuyo factor estará determinado como un número entero mayor o igual que cero. Mayor nivel (número más grande) indica un mayor grado de felicidad.



Además se sabe que:

- Una mascota puede estar mal humor, hambrienta o contenta; y su comportamiento depende de en qué estado esté.
- Cuando una mascota come, pasa lo siguiente:
 - Si está hambrienta, se pone contenta.
 - Si está contenta, su nivel se incrementa en una unidad.
 - Si está aburrida, y hace más de 80 minutos que está aburrida, entonces se pone contenta.
 - Si está aburrida desde hace 80 minutos o menos, entonces no le pasa nada, no cambia nada.
- Cuando una mascota juega, pasa lo siguiente:
 - Si está contenta, su nivel de felicidad se incrementa en dos unidades. Si llegara a jugar más de 5 veces se pone hambrienta (jugar da hambre).
 - Si está aburrida, se pone contenta.
- Una mascota puede jugar únicamente si está contenta o aburrida.