

Tamagotchi: Planung

Parameter:

- Zeit: Bedürfnisse des Tamagotchi müssen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens (also rechtzeitig) erfüllt werden

↳ Konsequenz bei nicht erfüllen der Bedürfnisse: Tod des Tamagotchi, Game Over

- Bedürfnisse:

- Licht/Dunkel, Tag/Nacht → aktive Zeit / Ruhepause (?)
- Wasser / Nahrung → Häufigkeit von Durst/Hunger abhängig von Aktivitätslevel (?)
- Spielen → während aktiver Zeit, gesteuert durch Aktivitätslevel
 - ↳ Aktivitätslevel: nimmt beim Spielen zu
 - niedriges Level → größeres Spielbedürfnis
 - geringeres Bedürfnis für Wasser/Nahrung & Ruhe

↳ Minispiele (?): Bei einer Niederlage könnte zur "Strafe" ein ~~anderes~~ oder mehrere Bedürfnisse verstärkt werden, bei einem Sieg könnte es Belohnungen geben ...

Umsetzungsansätze:

- Erfüllungslevel eines Bedürfnisses ~~ist~~ durch Arrays gesteuert ^{jeweilige}
 - ↳ bei Erfüllung des Bedürfnisses ins [✓]Array pushen
 - ↳ manche Bedürfnisse tragen bei Erfüllung dazu bei das andere Bedürfnisse in dringlichkeit steigen (z.B. je mehr das Bedürfnis zu spielen erfüllt wird, desto größer wird das Bedürfnis nach Ruhe, Wasser/essen)
- ⇒ d.h. wenn an einer in ein Array (z.B. spielen) gepusht wird, wird aus (einem) anderen Array(s) (z.B. Ruhe) gepopt
- Klassen für einzelne Bedürfnisse mit Arrays und Erfüllungsbedingungen