

um mein Wesen kümmern

Klassisches Tamagotchi

Ohren stehen, wenn es ihm gut geht

lässt die Ohren hängen, wenn es ihm schlecht geht

Kaninchen



User kann einzelne visuelle Komponenten aussuchen



Vogel



erst: ein Küken

wächst auf

kann nur fliegen, wenn es ihm gut geht



(ein) Parameter < 33

nein

ja

Tamagotchi.happy

Tamagotchi.sad

Buttons

Schlafzimmer

Badezimmer

Esszimmer

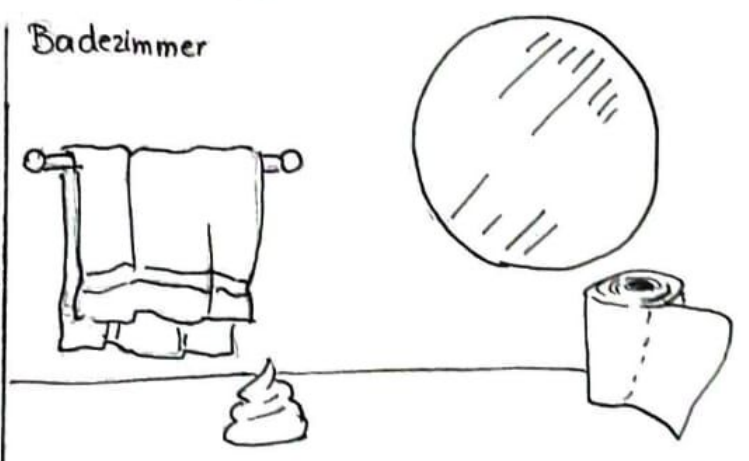
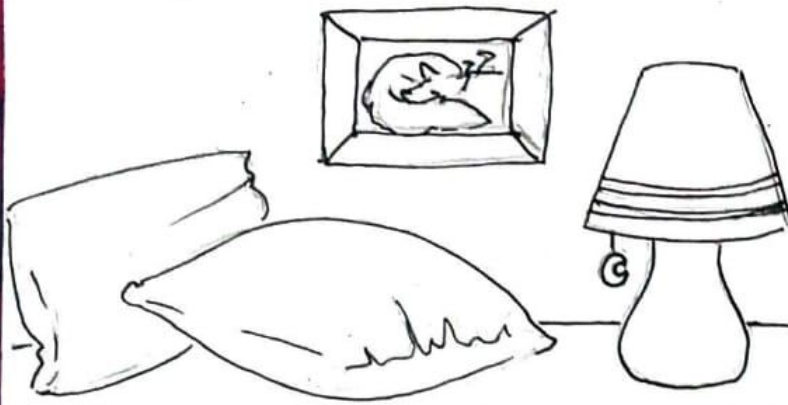
trinken

Spaß/Bewegungsraum



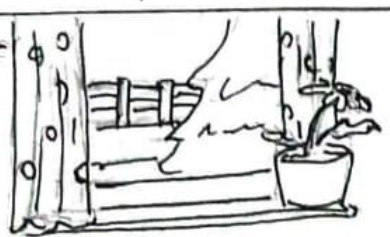
Schlafzimmer

Badezimmer

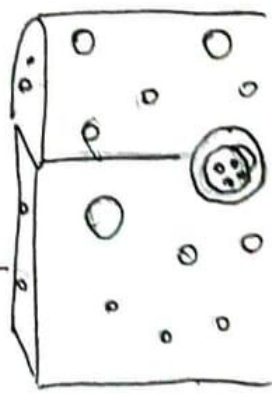
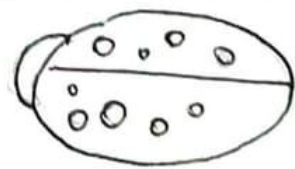
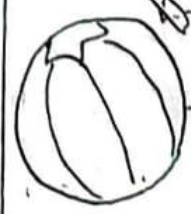
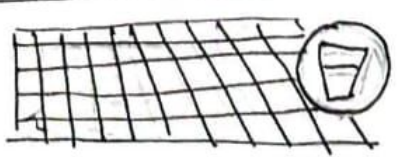


Esszimmer

Spaß-Bewegungsraum

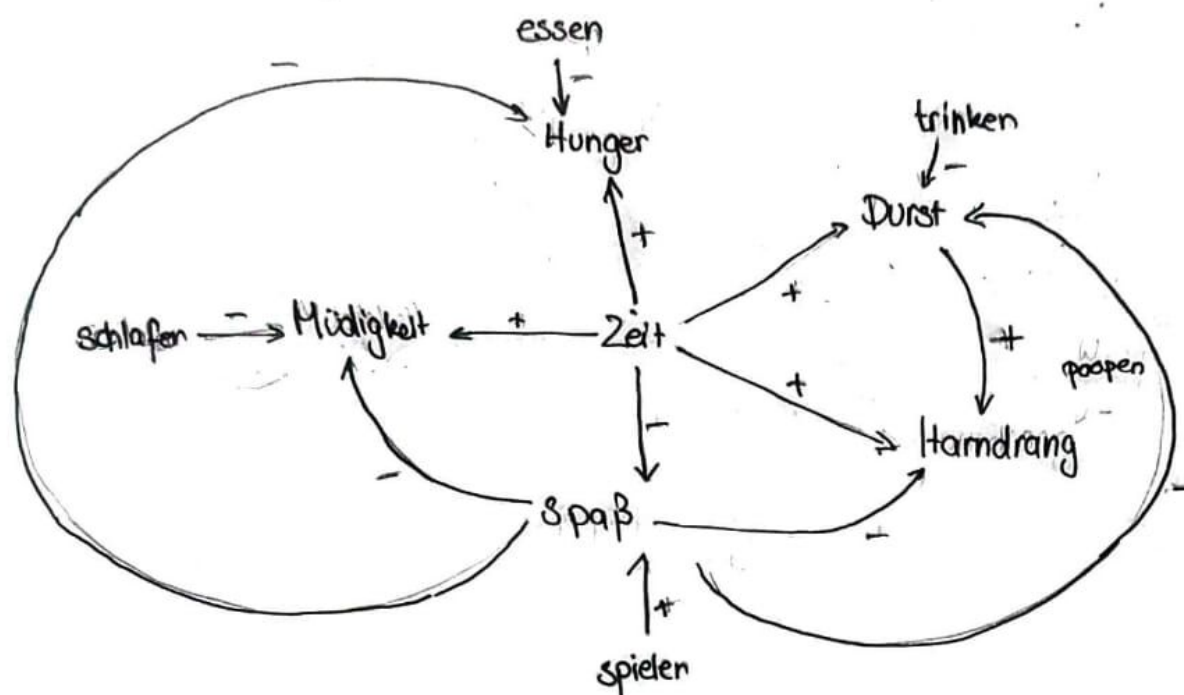


3



Parameter \rightarrow Müdigkeit, Hunger, Durst, Spaß/Bewegung, Harndrang, Zeit

2



trinken



\rightarrow Glas mit Wasser
ändert den Wasserstand und
der Spieler muss dann
klicken, wenn der Wasserspiegel
die Höhe des grünen Bereichs
erreicht hat.



Tamagotchi
hat Durst

Ist Tamagotchi im
Esszimmerbereich?



nein \rightarrow in den
Raum gehen
ja
Ist mouseX und mouseY
im Becherbereich und
Ist mouse pressed?

Wasserspielscreen
erscheint

Wasser.y steigt und fällt

mouse klicken

Ist Wasser.y im grünen Bereich?



ja \rightarrow thirsty \leftarrow nein

schlafen



\rightarrow Lampenschirm muss
gezogen werden



Tamagotchi ist müde

Ist es im Schlafzimmer?



nein \rightarrow in den
Raum gehen
ja

Ist Schlafen $< 75\%$ des
maximalen Wertes?



nein \rightarrow (icon of a lamp with a shade)
ja

Ist mouseX & mouseY
innerhalb des Schnurbereichs?
und ist mouse pressed?

wenn $y \geq \dots$ und $y \leq \dots$

mouseY = Schnur.y

Ist ein bestimmter y Wert
erreicht?



nein \rightarrow (icon of a lamp with a shade)
ja

Licht geht aus

Schlaf ++ \rightarrow (icon of a lamp with a shade)

essen



\rightarrow der Spieler muss ein
bestimmtes (vorgegebenes)
Brot Wort schreiben, um Essen
zu bekommen



Tamagotchi hat Hunger



kein Essen da \rightarrow (icon of a plate with food)
Essen da \rightarrow mouseX & mouseY
innerhalb
des Snacks
und mouse
pressed?

Esserobutton
pressed

Screen = "Essens-
spiel"

essendwort =
[Kirsche, Banane, ...]

essendwort [randomWert] =
daswort

function key pressed()

work.push(key);
if (key == ...)

work.pop();
work.pop();

getipptes Wort = work.join(" ")

if (daswort === getipptes Wort)

Snack = snack + 1

Hunger -- \rightarrow (icon of a plate with food)

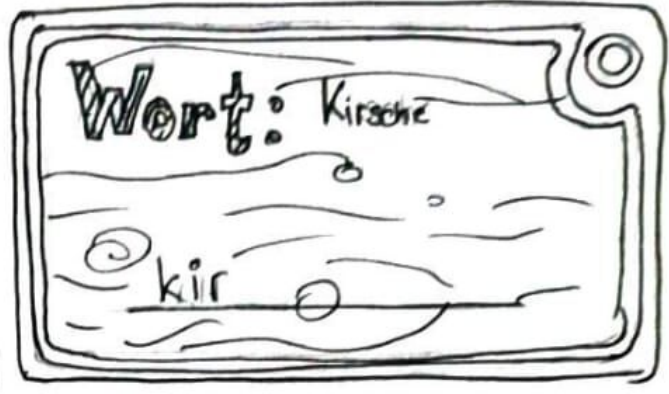
Snack --

Snack verschwindet

trinken



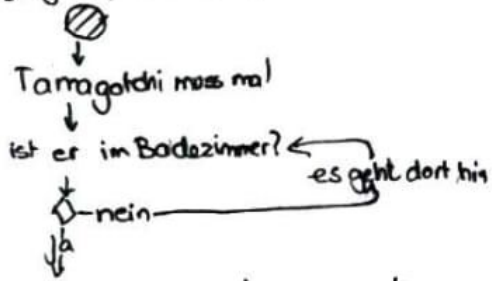
Essensspiel



Harndrang



→ Das Tamagotchi wird gedrückt, damit das Bedürfnis erfüllt wird. Hinterlassenschaften verschwinden nach einer festgelegten Zeit von selbst



ist mouse pressed und mouse X und mouse Y im Tamagotchi-Bereich?

poo.exist = true;
Poe.display (poo.position...)
poo.position = poo.position + ...;
Harndrang --

jetzt[].push (frameCount);

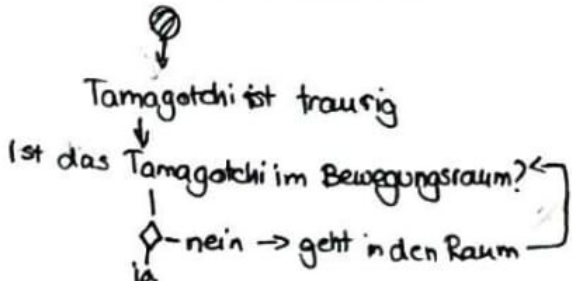
if (frameCount == jetzt[0] + ...) {
poo.exist = false;
poo.position = poo.position - ...;
jetzt.pop();
}



Spaß



→ Spaß wird mit einem Ball erhöht, den der Nutzer von der einen auf die andere Seite schieben kann

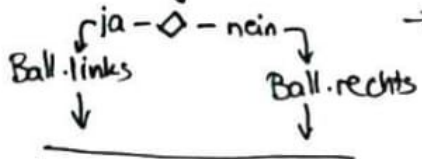


sind die anderen Parameter über 30% des Maximums?

-nein -> Aktion nicht ausführbar

ist mouse pressed und mouse X und mouse Y im Ball-Bereich?

ist Ball.x == ...?



Spaß++



→ (Ball.links => while (Ball.x > ...) {
Ball.x = Ball.x - 1;
})
Ball.rechts => while (Ball.x < ...) {
Ball.x = Ball.x + 1;
}

