

# Tamagotchi

## Felhasználói dokumentáció

### Feladat

- Tervezzon meg és valósítson meg egy kisállat automatát!
- A programban lehessen állatot választani, azaz minimum 2 fajta állat. (Pl.: Kutya, macska)
- Az álatokat lehessen „karban tartani”, azaz a különböző igényeiket ki lehessen elégíteni. (Evés, ivás, játszás, stb...)
- Az állatoknak különböző, de egymást átfedő igényeik is legyenek! (pl.: A kutyát sétáltatni kell, a macskát nem.)
- Egy-egy igény kielégítése javítson/rontson az állat közérzetén. (Pl.: Nem kap eleget enni ront 20%-ot, túl sokat, ront 10%-ot, eleget javít 30%-ot
- Lehessen egyszerre két feladatot végrehajtani az állaton. (Pl.: sétáltatás és fül vakargatás)

### Környezet

exe futtatására alkalmas operációs rendszer  
csak billentyűzetet igényel, egeret nem.

### Használat

#### program indítása

A program a kicsomagolt állományban a tamagotchi.exe futtatásával indítható el.

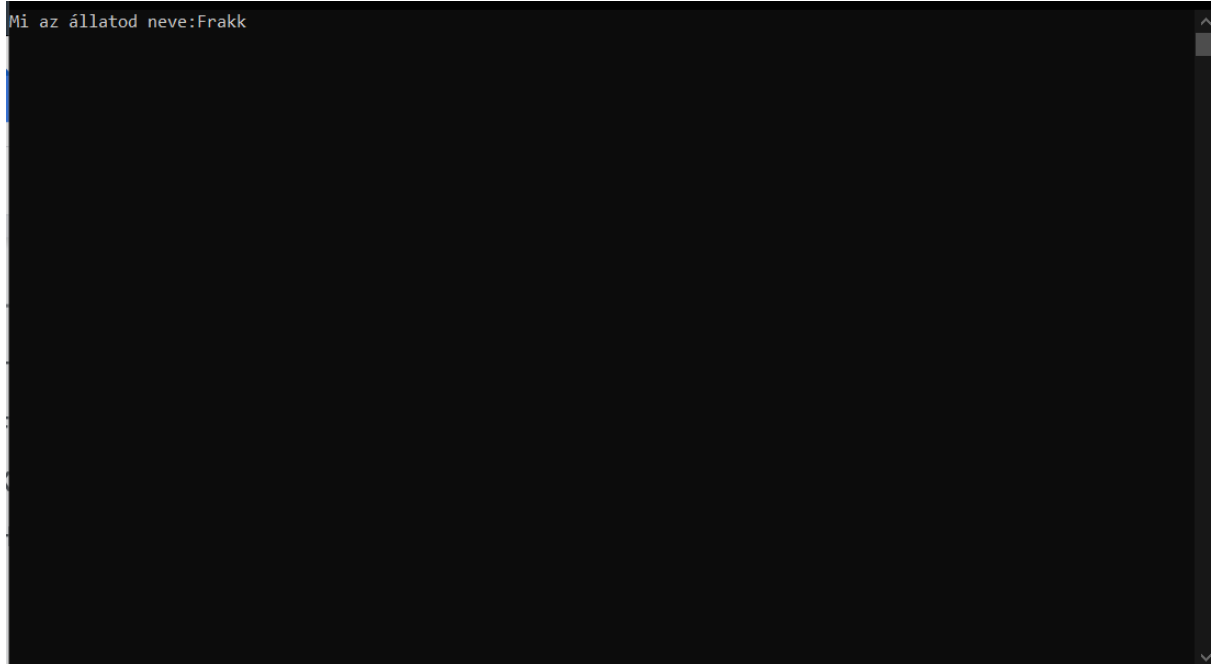
- A program indítása után állattípust választhatunk, a szám billentyűk használatával.  
A program csak a megjelenített számokat fogadja el.

Egy hibás bemenet:

```
Válassz állatot
1-Cica
2-Kutya
3-Hörcsög
4hibás bemenet!
Válassz állatot
1-Cica
2-Kutya
3-Hörcsög
```

- Állatfajta választása után nevet kell adnunk az állatnak, ezt a billentyűzet segítségével tehetjük meg. Az "Enter" gomb lenyomásával tudjuk véglegesíteni a beírt nevet.

Egy helyes bemenet:



- A név kiválasztása után feljön egy menüsor, és egy üzenőfal. A menüsor az állatfajta kiválasztáshoz hasonlóan tudjuk kezelni, minden opció a mellette elhelyezett számmal választható ki.
- A "házikedvenc" folyamatosan veszít életerőt és élelmet, melyet a menü opciókkal kell fenntartani. Ha a tamagotchi életeroje nullára csökken, a játék véget ér.
- A tamagotchi jóllakottságának mértéke és életeroje lekérdezhető a 0-s gombra kötött menüopcióval.
- Ha a tamagotchi "meghal", a játék befejeződik és kilép a "Játék vége" üzenettel.

Játékfelület kinézete:

```
rakk:eszem..  
rakk:megettem az ételt!  
rakk:meg lettem simogatva!  
rakk:Élet: 97, Jóllakottság:77  
rakk:eszem..  
rakk:megettem az ételt!  
rakk:Futok a botért!  
rakk:Visszahoztam a botot! Boldog vagyok!  
rakk:Élet: 98, Jóllakottság:84  
rakk:Futok a botért!  
rakk:Visszahoztam a botot! Boldog vagyok!  
rakk:Futok a botért!  
rakk:Visszahoztam a botot! Boldog vagyok!  
rakk:meg lettem simogatva!  
rakk:Éhes vagyok, etess meg!  
rakk:eszem..  
rakk:Éhes vagyok, etess meg!  
rakk:megettem az ételt!  
rakk:eszem..  
rakk:megettem az ételt!  
0-Élet és jóllakottság|1-Etetés|2-Simogatás|3-Sétáltatás|4-Játék
```

Üzenőfal

Menü

## Megvalósítás UML diagramja:

