**Emot Requeriment**

**Objetivos**

* Clase que simula Estados emocionales a partir de valores numéricos almacenados en un diccionario.
* Tiene una función que recibe eventos que pueden alterar los estados emocionales
* Tiene un método selector que modificará los estados emocionales según los eventos recibidos
* Tiene un diccionario con los Estados emocionales que incluyen tristeza alegría asco miedo amor y verguenza.
* Solo puede tener un estado emocional al mismo tiempo, el cual será el con mayor valor. Si tuviera todos bajos se consideraría aburrido.
* Con cada nuevo avanse de tiempo los estados reducen su valor.
* Función que pregunta por el estado emocional actual
* Tiene una función que Calcula que estado emocional es el más alto
* Tiene una lista de claves de recuerdo que se asocian a una cantidad determinada de Estados emocionales. Al recibir claves relacionadas a ese recuerdo carga los estados emocionales sumándolos a los Estados actuales.
* Ya cuenta con una lista básica predefinida de recuerdos con Estados asociados para Añadir situaciones naturales como dolor y similares
* Recibe una lista de String claves para interpretar significados buscando palabras claves para sus funcionalidades
* Una de sus funcionalidades es aprender asociada a la clave learn con la que añadirá nuevas memorias asociadas a valores.
* Tiene que aprender a partir de los valores predefinidos de las Memory Kay asociando nuevas claves con el valor de los predefinidos
* Añadir que al recibir mensajes asociados a sus memorias debería de automáticamente modificar sus estados emocionales