<https://github.com/Fabolo12/modulePreparation.git>

Реализовать консольную игру “Тамагочи”

### Регистрация

Пользователю предлагается на выбор одно из существ:

* Олень
* Лев
* Кот
* Собака

После выбора существа пользователь должен ввести имя, минимум 3 символа, максимум 20.

### Возможности

У существа есть следующие характеристики:

* Имя
* Тип
* Возраст (начинается с 1 года)
* Сытость (начинается с 100)
  + Если голод падает ниже 50 то отрицательные эффекты работают \*1,5 сильнее
* Деньги (начинает с 0)
* Чистота (начинается с 100)
  + Если чистота падает ниже 50 то шанс заболеть увеличивается в 3 раза
* Счастье (начинается с 50)
  + Если счастье падает ниже 20 - существо не может работать
  + Если ниже 10 - отрицательные эффекты работают \*1,2 сильнее

Взаимодействия:

* Кормежка:
  + Одно действие кормление увеличивает сытость на 5
  + и уменьшает чистоту на 2
* Игры:
  + Каждая игра отнимает 3 единицы сытости
  + Увеличивает радость на 6
  + Каждая 5 игра увеличивает возраст на 1
  + Дает случайное количество денег от 1 до 10
* Магазин
  + Можно купить подарки существу за 100, 150, 200 монет
  + Каждый подарок увеличивает счастье на 20, 25, 30 соответственно
  + У подарка генерируется случайное название
  + Все купленные подарки сохраняются в коллекции у существа
* Работа
  + Можно работать с 5 лет
  + Дает случайное количество денег от 5 до 20
  + Отнимает 4 единицы сытости
  + Отнимает 2 единицы счастья
  + Каждая 6 работа увеличивает возраст на 1
* Лечение
  + В результате игры или работы существо может заболеть с шансом 10%
  + Если существо заболело то все отрицательные эффекты работают в два раза сильнее
  + Для лечение существа необходимо потратить 50 монет
  + Лечение опускает показатель счастья до 10, сытости до 70
  + Но увеличивает чистоту до 80

Каждое изменение состояния существа должно отображаться в консоли. У игрока должна быть возможность посмотреть текущее состояние существа.