# 파라메터

## 친구 이름(char)

친구의 이름을 저장

## 건강(int)

0(게임 오버) ~ 5(최고)

기본값: 1

## 지능(int)

1(낮음) ~ 5(높음)

기본값: 1

공부 결과에 따라 값이 증가/감소 + 기분 값에 따른 추가 보너스 증가/감소

## 기분(int)

1(나쁨) ~ 5(좋음)

기본값: 2(조금 나쁨)

산책을 통해 값이 증가

공부를 할 때 일정 확률로 값이 감소

1에서 더 낮아지면 피로 값이 증가함

## 피로(int)

0(쾌적함) ~ 3(피곤함)

기본값: 2

휴식을 통해 값이 감소

산책을 통해 값이 증가

3인 상태에서 피로 값이 더 늘어나면 건강 값, 기분 값이 감소함

## 허기(int)

0(배고픔) ~ 3(배부름)

기본값: 1

시간이 90초 흐를 때 마다 값이 감소

0인 상태에서 시간이 60초 흐르면 건강 값, 기분 값이 감소함

## 특별식(int)

0개 ~ 3개

산책 시 랜덤 획득

0개일 때 식사 메뉴에서 선택 시 에러 출력

0이상일 때는 식사 메뉴에서 선택 시 값을 감소

}

# 기능

{

## 식사

**선택지 1:** 일반식(무한) = 허기 값을 1씩 증가

**선택지 2:** 특별식 = 한 번에 허기 값을 최고 값까지 증가

## 산책

산책하는 그림 표시

친구의 기분과 피로에 따라 여러 대사 출력

증가/감소 값 표시

랜덤으로 특별식 획득 메시지 출력 후 특별식 값 증가

## 공부

간단한 퀴즈 출력 후 답 입력 받기

### 정답이면

기뻐하는 친구의 그림 표시

지능 값 1 증가

기분 값에 따라 확률적으로 지능 값 1 추가 증가

0.01의 확률로 기분 값 감소

### 오답이면

슬퍼하는 친구의 그림 표시

지능 값 1 감소

0.7의 확률로 기분 값 1 감소

## 휴식

피로 값이 1 혹은 2 감소

허기 값이 랜덤으로 1 감소

## 상태 확인

현재 친구의 파라메터 표시

}

# 승리조건

건강 5 & 지능 5 & 기분 5 & 허기 2 이상의 파라메터를 충족하면 클리어

# 패배조건

건강 0일 때 게임 오버

지능, 기분 값에 따른 게임 오버 출력 메시지 표시