# MUD-電子寵物 part.2

## 類別圖

* 請畫出上禮拜程式的類別圖
* 可以使用draw.io或其他軟體，請將畫好的圖上傳到google classroom上

## 寵物新增屬性：

1. 好感度：每個寵物的初始好感度是0，隨著你跟他的互動越多她的好感度越高，高好感度的寵物平均忍耐度(壽命)越高

## 物品

| 名稱 | 用途 | 買入價格 | 賣出價格 |
| --- | --- | --- | --- |
| ~~食物~~ | ~~讓寵物吃~~ | ~~5~~ | ~~2~~ |
| 罐頭飼料 | 只能給貓及狗吃 | 5 | 2 |
| 魚飼料 | 只能給魚吃 | 4 | 1 |
| 昆蟲飼料 | 只能給昆蟲吃 | 3 | 1 |
| 紙箱 | 裝飾在寵物屋中，每個寵物屋限放一個 | 3 | 1 |
| 木屋 | 裝飾在寵物屋中，每個寵物屋限放一個 | 4 | 2 |
| 海草 | 裝飾在寵物屋中，每個寵物屋限放一個 | 3 | 1 |
| 木屑 |  |  | 1 |

## 新寵物

| 屬性 | 值 |
| --- | --- |
| 寵物類型 | 昆蟲 |
| 名稱 | 玩家自己取 |
| 食量 | 1 |
| 餵食頻率 | 4個動作，若是下個動作不是餵食，則會進入飢餓狀態 |
| 性別 | 雄性 或 雌性是隨機生成 |
| 散步頻率 | 不能散步 |
| 睡眠頻率 | 不用睡覺 |
| 睡眠持續時間 | 不用睡覺 |
| 交配時間 | 2個動作 |
| 產出物品 | 木屑 |
| 排泄頻率 | 餵食後第1個動作，若是沒有清潔，累積到第30個排泄物，則會髒死 |
| 產出物品頻率 | 4個動作 |
| 餓死頻率 | 10個動作 |
| 無聊死頻率 | 不會無聊 |

## 狀態

1. 過飽狀態：若是在未到達飢餓頻率的1/2時(無條件捨去小數位後面數字)就進行餵食則會進入過飽狀態，在經過飢餓頻率後，會解除，並且開始計算是否飢餓，若是在過飽狀態下進行餵食，則會讓寵物撐死。
2. 發情狀態：在這個狀態下進行交配，則好感度 + 1 ，若不在這個狀態下交配，則好感度 – 1

## 好感度的增減

* 餵食時，好感度 + 1
* 進入飢餓狀態 – 1
* 進入過飽狀態 -2
* 發情狀態：在這個狀態下進行交配，則好感度 + 1 ，若不在這個狀態下交配，則好感度 – 1
* 在排泄頻率到達1/2動作時間後(無條件捨去小數位)，好感度 – 1
* 寵物房間放置喜歡的裝飾，好感度 + 2
* 進入無聊狀態 -1
* 散步 + 2

## 好感度的影響

* 若是好感度超過10，會讓寵物的散步頻率、飢餓頻率 + 2個動作
* 若是好感度低於0，則會讓寵物的散步頻率、飢餓頻緒 – 1 個動作

## 連結

1. ~~若是不同種類的寵物放在一起，超過5個動作，則兩個寵物都會死亡~~

貓跟魚放在一起，當貓處於飢餓狀態時，則魚會死亡，貓會被餵食一次

1. 當貓與昆蟲放在一起時，當貓處於無聊狀態，則昆蟲會死亡，貓會被散步一次
2. 貓跟狗放在一起，不論是狗或者貓進入無聊狀態時，好感度都會 -1

狗跟魚放在一起，不會有事發生

1. 狗跟昆蟲放在一起，當狗處於無聊狀態，則昆蟲會死亡