1.sprint

Ülesanded:

1. Luua klass Kass, mis hoiab infot mängija tervise ,nime, tervise, toidu, energia ja päeva kohta
2. Lisada meetod puhka(), mis vähendab toitu ja taastab energiat
3. Lisada meetod staatus(), kuvab konsoolis mängija hetkeseisu(tervise, toitu ja aeg)
4. Lisada meetod liigu(), mis vähendab energiat.
5. Lisada ajaloendur time\_left, mis väheneb iga käigu lõpus
6. Kirjutada funktsioon, mis kontrollib kas meetod rest töötab õigesti ja kontrollib kõik teised parameetrid.

2.sprint

1. Luua func sündmus(), mis genereerib juhuslikke sündmusi.
2. Lisada sündmusesse, midagi mis nõrgestab kassi(tervis, toidu, energia)
3. Luua method varu\_toitu, kus kasjutajal on võimalik saada süüa juurde.

3.sprint

1. Muuta staatust() kus nüüd saab valida kas puhkab, liigub edasi või riskib
2. Reeglid kuidas mäng läbi saab(kui aeg läbi)