

Tamagotchi



La empresa Bandai, creadora del Tamagotchi, nos contrata para crear una nueva versión de su conocido juego. Para hacerlo, nos pide que utilicemos WolloK.

Aprovechando las nuevas tecnologías, los Tamagotchi van a poder relacionarse entre sí, y realizar ciertas actividades juntos.

Una mascota puede comer, jugar solo o jugar con otra mascota.

Un Tamagotchi puede estar **triste**, **hambriento** o **contento**; y su comportamiento depende de en qué estado esté. Su estado varía cuando realiza una acción:

Cuando **come**:

- Si está **hambriento** se pone contento.
- Si está **contento**, su nivel de felicidad aumenta en 1 unidad.
- Si está **triste** desde hace más de 2 minutos, entonces se pone contento.

Cuando **juega solo**:

- Si está **contento** su nivel de felicidad aumenta en 2 unidades. Si juega más de 2 veces (solo o acompañado) estando contento le da hambre.
- Si está **triste** se pone contento.
- Si está **hambriento**, su nivel de felicidad baja en 4 unidades.

Cuando **juega con alguien**:

- Si está **hambriento**, no juegan.
- Si está **triste**, ambos se ponen contentos.
- Si está **contento**, ambos juegan a su manera y el otro aumenta 4 unidades de felicidad por contagiarse el entusiasmo de su compañero.

Cuando arranca tiene un nivel de felicidad 0 y está contento. Si una mascota ya se encuentra en un determinado estado no debería modificarse por otro del mismo tipo (por ejemplo, si está contento y le dicen que se ponga contento no debería pasar nada).

Como el juego se volvió muy popular, la empresa lanzó nuevos tipos de Tamagotchis. Estas **características** no se modifican en el tiempo:

Glotón: Siempre que come se sube 5 niveles de felicidad y luego come como el resto de los tamagotchis.

Antisocial: si lo hacemos jugar con alguien, se pone triste.

Dormilón: Si después de jugar tiene una felicidad menor a 10, se cansa. Cuando está cansado:

- Si le dan de comer baja en 5 su felicidad.
- No puede jugar, debería quejarse si lo hacen jugar solo o acompañado.

Para que deje de estar cansado hay que mandarlo a dormir, que hace que se ponga contento.

Al animal
no cambian

→ nuevo objeto
→ exception
→ nuevo método