

## TALLER INDIVIDUAL II

### CONTEXTO

Este proyecto esta enfocado para niños de primaria y secundaria, es un cuento interactivo de la **princesa de fuego** una historia muy poco conocida, pero con grandes valores. Los niños y jóvenes deben interactuar con partes de la historia que poco a poco se estarán mostrando en pantalla.

### Requerimientos funcionales

#### RF1:

Resumen	El cuento está en el <b>inicio</b> y debe permitir que el usuario pueda elegir entrar al cuento.
Entradas	posX y posY del mouse y posX y posY del botón inicio e instrucciones.
Salidas	En el cuento se muestra la pantalla de inicio
Precondiciones	El cuento debe cargar la pantalla de inicio
Postcondiciones	Botón de continuar

#### RF2:

Resumen	El usuario podrá ver leer el inicio del cuento
Entradas	posX y posY del mouse y posX y posY del botón continuar
Salidas	Se muestra la pantalla de la historia
Precondiciones	Debe cargar la pantalla de historia y el usuario da click en continuar
Postcondiciones	Pantalla de interacción con los elementos

#### RF3:

Resumen	El usuario podrá dar click a los elementos interactivos
Entradas	posX y posY del mouse y posX y posY del elemento
Salidas	Se muestra la pantalla de la interacción del cuento
Precondiciones	Debe cargar la pantalla de la interacción y el usuario da click en los elementos
Postcondiciones	Botón para finalizar

**RF4:**

Resumen	El cuento debe mostrar pantallas de finalizar
Entradas	--
Salidas	--
Precondiciones	Para cumplirlo se debe mostrar pantalla de finalizar y volver a continuar
Postcondiciones	Se quita la pantalla de las interacciones

**Requerimientos no funcionales**

RNF1	El cuento debe tener un diseño fácil e intuitivo
RNF2	El cuento deberá funcionar con conexión a un servidor o internet
RNF3	El código debe funcionar con programación Java o JavaScript
RNF4	El cuento debe tener una buena experiencia en el usuario

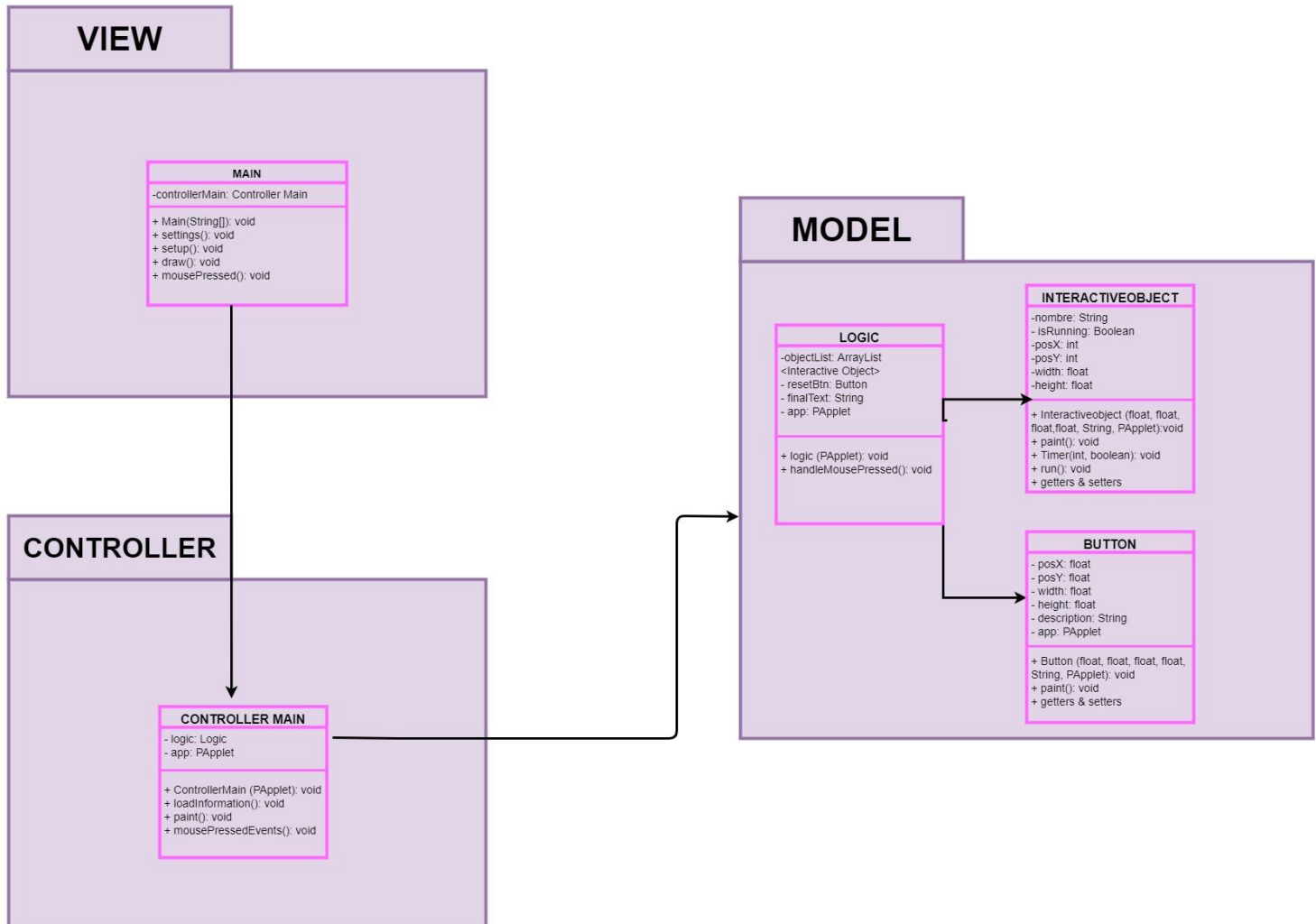
**ENTIDADES:**

Las entidades que tendrá el cuento serán:

- USUARIO
- BOTONES
- OBJETOS INTERACTIVOS

## DIAGRAMA DE CLASES:

**Daniela Agudelo Alpala**  
**A00355231**



## FICHA TÉCNICA DEL DISEÑO:

### Referencias



Una tarde, la tortuga descubre el tesoro del topo mientras toma el sol en el tejado... ¡Se queda boquiabierto! Así que decide coger algunos tomates.



- 6 -

Teresa hace una enorme torta de tomate y... ¡Se la traga entera! De repente, sus tobillos se ponen tan fuertes que le entran unas ganas tremendas de saltar...



... y llama al topo Tomás para jugar otro partido más.

- 7 -



¿Te has preguntado alguna vez de qué hablan entre sí los árboles cuando sopla el viento?, ¿qué princesas viven en los castillos de arena que hacemos en la playa? o ¿a qué se dedica la luna durante el día?

Súbete a nuestro paraguas y navega con nosotras entre nubes de fantasía. Desentrañaremos estos y otros misterios.

Estate atento, ¿has visto?  
Sí, sí, allá a lo lejos. Ahí está.  
¡¡Cuento a la vista!!

Desembarcamos.

¿Vienes con nosotros?







## La princesa pegada al teléfono

Hay princesas muy *concentradas*. Son ese tipo de princesitas **CAPRICHOsas** que tienen a su servicio damas y doncellas que están todo el día detrás de ellas para poder cumplir con todos sus **antojos**.

<<No quiero comer, solo quiero palomitas de maíz de color verde>>

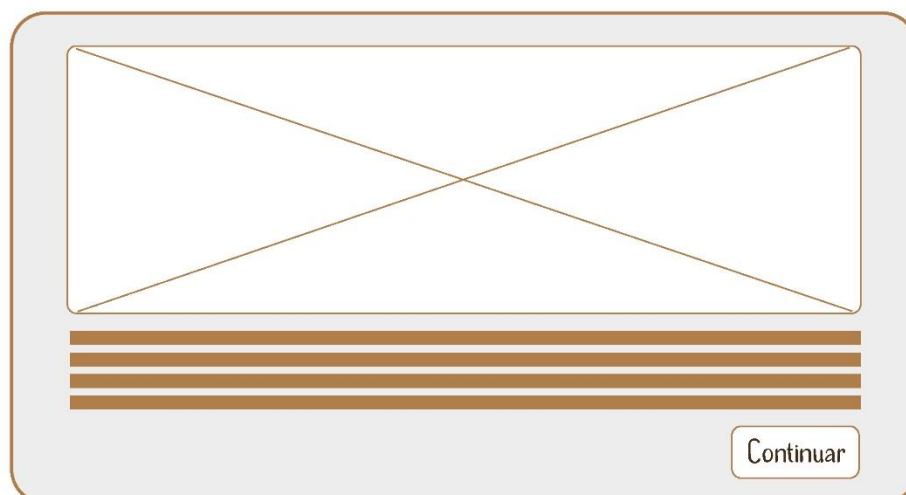
<<No quiero ponerme ese vestido, sino el de color rosa con volantes>>

Nuestra **princesita** era de este tipo, pero es que además su capricho era hablar por teléfono sin parar. Llamaba a todas horas: a la princesa del **reino Lejano** y a la del **reino Cercano**; a sus primas, las **duquesas**, que vivían a la vuelta de la esquina; e incluso a su camarera, que estaba en la habitación de al lado. *Bla, bla, bla, bla, bla...*

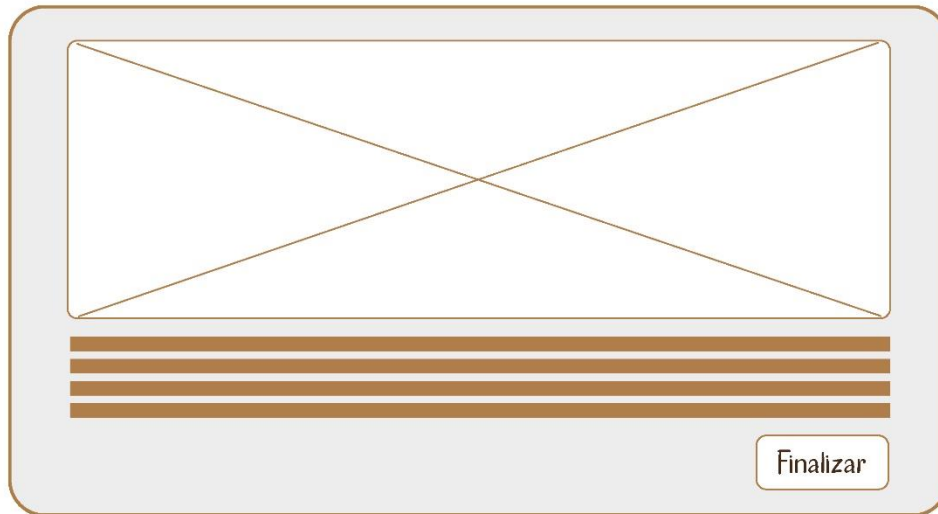
Y sus padres, los reyes, estaban muy **PREOCUPADOS** porque la **FACTURA TELEFÓNICA** estaba por las nubes:  
**¡¡¡220.000 doblones de oro!!!!**



## Wireframes







## Prototipo

### **Link prototipo:**

<https://www.figma.com/proto/0LFeWnBiNskgHSRyxocQx7/Untitled?node-id=1%3A2&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>





Una princesa increíblemente rica, bella y sabia. Cansada de pretendientes falsos que se acercaban a ella para conseguir sus riquezas, hizo publicar que se casaría con quien le llevase el regalo más valioso, tierno y sincero a la vez. El palacio se llenó de flores y regalos de todos los tipos y colores, de cartas de amor incomparables y de poetas enamorados. Y entre todos aquellos regalos magníficos, descubrió una piedra; una simple y sucia piedra. Intrigada, hizo llamar a quien se la había regalado. A pesar de su curiosidad, mostró estar muy ofendida cuando apareció el joven, y este se explicó diciendo: