

Elige tu propia aventura

AUTORES:

LEAL CASANOVA SANTIAGO
CLAVIJO GRANADOS DIEGO ANDRÉS
OSMA LLANES ESTEFANIA



1. INTRODUCCIÓN



A partir de la década de los años setenta se han ido implementando programas para preparar ingenieros de sistemas en Colombia, que respalden y garanticen la óptima realización de diversos proyectos, ya que, desde los primeros telégrafos hasta los dispositivos más elaborados, la tecnología ha avanzado exponencialmente a lo largo de los años convirtiéndose en una necesidad humana (UPTC, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. 2004).



OBJETIVOS

O1

GENERAL

Diseñar un programa que permita visualizar una historia interactiva

O2

ESPECÍFICO

Elaboración de historias cortas que permitan una entretencción inmediata y sencilla

O3

ESPECÍFICO

Permitir leer la información almacenada en cada estado del autómata

O4

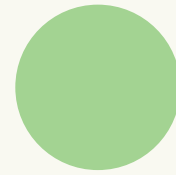
¡NEXT!



¡NEXT!

A continuación tendremos el
estado del arte de nuestro
trabajo junto con la
metodología

ESTADO DEL ARTE



En el primer semestre del año 2020 un grupo de estudiantes para su proyecto final de autómatas realizaron el Diseño de un juego interactivo al cuál llamaron “ Kuntsu no fusushü”

La Cueva del Tiempo (1983/1979)

“La Cueva del Tiempo hará posible sentir la experiencia de viajar al pasado y vivir en escenarios de hace miles de años, para poder comunicarnos con nuestros ancestros de una manera interactiva e inmersiva. De esta manera será posible transferir el legado de Atapuerca a generaciones futuras de una manera innovadora”.

- “La rayuela”, “El misterio de la habitación secreta”



Marco teórico



AFND

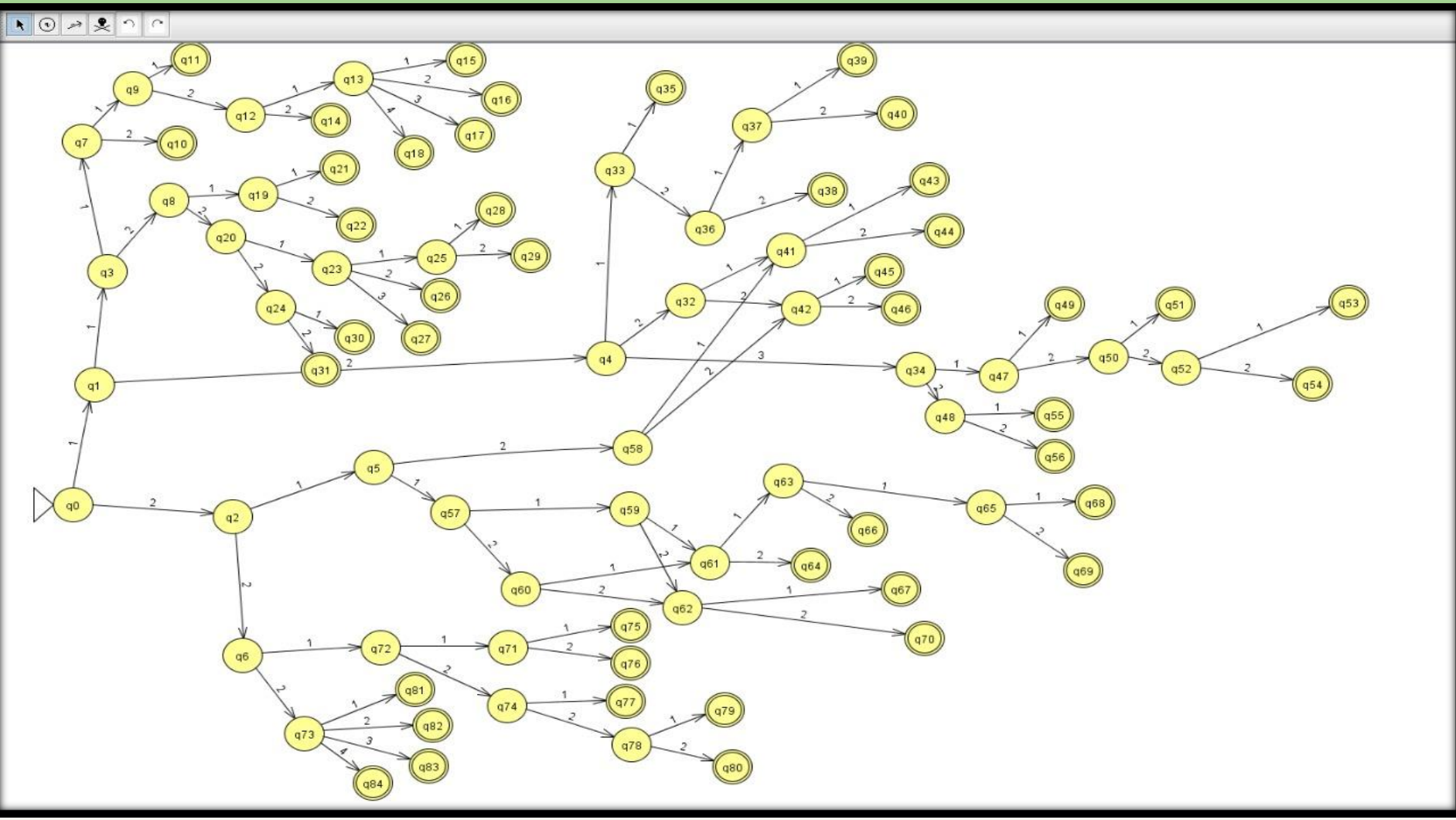
AFD

AUTÓMATA

METODOLOGÍA

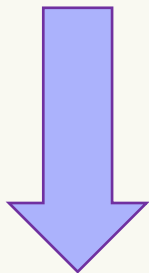


FASE	ACTIVIDAD
Fase 1	Planteamiento del proyecto
Fase 2	Fase de investigación y definición sobre cómo se realizará el programa
Fase 3	Programación
Fase 4	Prueba del autómata
Fase 5	Concretar las conclusiones y aportes del proyecto
Fase 6	Transcripción del documento con respectivas referencias





LINK DEL CÓDIGO



<https://colab.research.google.com/drive/1xpV9MFWXQ2Pk9GE7cg8jhhDJYi5C-sAP#scrollTo=adRTY1WZbom4>



RESULTADOS



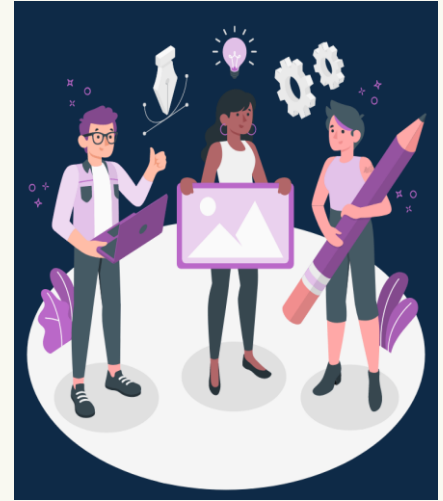
- Se consiguió Diseñar un programa por medio de google colab, que permitiese por medio de diferentes estados de transiciones, armar un autómata que cuente una historia, de tal manera que está tuviese múltiples finales alternativos, y ya dependa del usuario y las decisiones tomadas por este, encontrar cada uno de las distintas situaciones y finales posibles.
- ¿Cómo nos fue? Bien




APORTES FUTUROS

Algunos de los aportes que en un futuro se podrían realizar para mejorar el proyecto a largo plazo son los siguientes:


- * Adaptar más cantidad de relatos de la colección “Elige tu propia aventura”.
- * Segundo, usar autómatas de pila
- * Por tercero y último, agregar una interfaz gráfica




REFERENCIAS



FreedN [UC7-E8qmVixkSqkD7v8kggg]. (2021, marzo 10). *Kuntsu Proyecto Final Automatas - 2020-1 - 2190063 - 2190053 - 2190044*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=G12l-MJypXA>



Packard, E., & Granger, P. (1983 (Original 1979).). *The Cave of Time*. <https://valorandolaeducacion.files.wordpress.com/2012/12/elige-tu-propia-aventura-01-la-cueva-del-tiempo.pdf>.



Mendivelso, F. A. W., Colmenares, J. A. O., Gómez, W. A. M., Rodríguez, R., & Sanchez, D. (2015). *Aplicaciones de circuitos lógicos programables*. <https://www.calameo.com/books/0045230749e3e30e5fff1>.

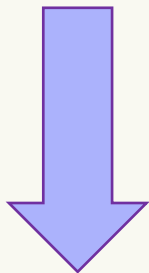


THANKS!





LINK DEL VIDEO



<https://www.youtube.com/watch?v=gnKsKu5ffEg>

