

DIAGRAMA DE PAQUETES

JUEGO

Sistema interactivo de historia en consola, donde el jugador toma decisiones a través de texto y ve cómo la narrativa se ramifica en distintas rutas y finales.

RUTAS

contiene la historia completa.

Agrupar las escenas, decisiones y finales; controlar por qué ruta va el jugador y qué sucede después de cada elección.

Personaje

define a los personajes secundarios de la historia
Cada uno tiene su nombre y colores propios para mostrar sus diálogos diferenciados

Protagonista

Clase que representa al jugador dentro de la novela.
Guarda su nombre y colores, muestra sus diálogos y ofrece las opciones de decisión para avanzar por la historia.

Narrador

representa la voz que describe el entorno y las acciones.
No toma decisiones, pero cuenta lo que ocurre entre los diálogos