

Haydee Shirel Aquino Marroquín 1172524
Johnny Pedro Perez Morales 1035724
Laboratorio - Pensamiento Computacional
Sección 07

Proyecto No.1

Análisis

Acciones que debe realizar el programa

1. El programa debe solicitar los datos generales del niño: nombre, edad, color preferido de una lista establecida y texto (escena) de una lista establecida.
2. El programa debe realizar secuencias. Cada secuencia se debe representar con un recuadro dividido en tres partes y debe tener lo siguiente:
 - a. Título de secuencia.
 - b. Representación gráfica de cada secuencia con un dibujo realizado con la herramienta Turtle.
 - c. Planteamiento del cuento en cinco partes (escenas).
3. El programa debe colocar el nombre y edad del niño dentro del cuento.
4. El color elegido deberá ser el predominante dentro del dibujo.
5. El programa debe permitir al niño elegir la secuencia, asimismo, permitir volver o avanzar a alguna particular.

Datos de entrada y tipo de dato que se utilizará para los datos principales.

El programa debe pedir al usuario lo siguiente:

- Nombre del usuario: Se solicita al usuario que ingrese su nombre. Este será un dato tipo cadena de caracteres (String).
- Edad del usuario: Se solicita al usuario que ingrese su edad. Este será un dato numérico entero (int).
- Color preferido: El usuario elige un color entre las opciones proporcionadas. Este será un dato numérico entero (int).
- Texto (escena): El usuario elige una escena entre las opciones proporcionadas. Este será un dato numérico entero (int).
-

Variables a utilizar para almacenar la información

- nombre: variable para almacenar el nombre de usuario.
- edad: variable para almacenar la edad del usuario.
- color: variable para almacenar el color preferido seleccionado por el usuario.
- escena: variable para almacenar la escena seleccionada por el usuario.

Condiciones o restricciones que se deben tomar en cuenta

Para el programa, se realizaron dos menús. El primero para la selección del color, conteniendo 6 opciones. El segundo para la selección de escena (Texto), conteniendo 5 opciones.

Teniendo esto en cuenta, las condiciones que establecimos para el programa son las siguientes:

- Para que el usuario pueda volver o avanzar en las secuencias, se realizó un ciclo While, que repite la selección de color y panel.
- El color debe estar dentro del rango 1- 6, sino se mostrará un mensaje de error. La opción 6 es para terminar el ciclo y el programa.
- El texto (escena) debe estar dentro del rango 1-5, sino se mostrará un mensaje de erro

Diagrama de Flujo

