

HEROBRINE

1. CONTEXTO

Recientemente fui capaz de crear un nuevo mundo en Minecraft, diseñado para un único jugador. al principio no había nada fuera de lo normal. Me concentré en cortar algunos árboles para fabricar una mesa. Ahí fue cuando me percaté de que algo acechaba entre la espesa niebla (mi computadora es muy lenta, por lo que suelo jugar con algo de distancia en el renderizado). Creí que se trataría de una vaca, así que fui tras eso, esperando conseguir algo de cuero para hacerme una armadura.

Pero no era una vaca. Al mirar hacia atrás me di cuenta de que se trataba de otro personaje con apariencia estándar, sin embargo tenía los ojos vacíos. No vi que tuviera ningún nombre, y tuve que verificar dos veces para cerciorarme de que no estaba en modo multijugador. No se quedó demasiado tiempo, me observó y luego corrió hacia la niebla. Sentí curiosidad y le seguí, pero ya se había marchado.

Continué jugando, sin saber qué pensar. Mientras me movía por el mundo me percaté de que algunas cosas parecían fuera de lugar, como si no las hubiera hecho el generador de mapas aleatorios: diminutas pirámides de arena que emergen del océano, túneles de 2x2 entre las rocas y montones de árboles sin hojas. Creí notar al otro “jugador” en medio de la niebla, aunque realmente nunca alcance a verlo del todo. Traté de incrementar la distancia de renderización lo más lejos posible, cada vez que creía verlo, pero no sirvió de nada.

2. REQUERIMIENTOS

FUNCIONALES

RF1

Resumen: Crear la escena del cuento.

Entradas: Haber pasado todas las pantallas.

Salidas: Empezar a contar el texto de manera gráfica.

Precondiciones: Ir leyendo brevemente el texto.

Postcondiciones: Mostrar el cuento por secciones.

RF2

Resumen: Cambiar el tamaño de los elementos de acuerdo a la posición del mouse.

Entradas: Haber pasado todas las pantallas, estar leyendo el cuento y pasar el mouse por encima de dichos objetos.

Salidas: Cambiar el tamaño de los objetos, o más grandes o más pequeños.

Precondiciones: Ir leyendo brevemente el texto.

Postcondiciones:

RF3

Resumen: Cambiar la opacidad de los elementos.

Entradas: Haber pasado todas las pantallas, estar leyendo el cuento y pasar el mouse por encima de dichos objetos.

Salidas: Cambiar la opacidad o los colores de dicho objeto.

Precondiciones: Ir leyendo brevemente el texto.

Postcondiciones:

RF4

Resumen: Poder mover los objetos de posición.

Entradas: Haber pasado todas las pantallas, estar leyendo el cuento y pasar el mouse por encima de dichos objetos y dar clic encima de la selección de esos objetos.

Salidas: Poder mover el objeto y ubicarlo en otro lado.

Precondiciones: Ir leyendo brevemente el texto.

Postcondiciones:

RF5

Resumen: Hacer efecto parallax mientras va transcurriendo la historia.

Entradas: Haber pasado todas las pantallas, estar leyendo el cuento y pasar el mouse por cualquier lado (izquierda o derecha) para que se vea el efecto.

Salidas: Crear efecto parallax.

Precondiciones: Ir leyendo brevemente el texto.

Postcondiciones:

RF6

Resumen: Guardar las palabras al finalizar la historia.

Entradas: Haber terminado de leer el cuento y llegar a la parte final.

Salidas: Mostrar resumen del cuento.

Precondiciones: Acabar de leer toda la historia.

Postcondiciones:

NO FUNCIONALES

RNF1

Se va realizar en JAVA

RNF2

Se va utilizar la librería de processing

REFERENCIAS

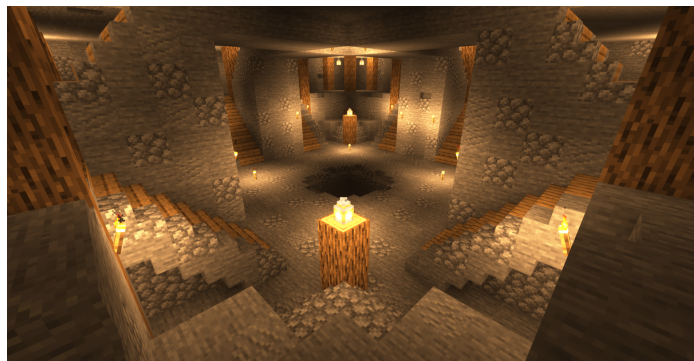
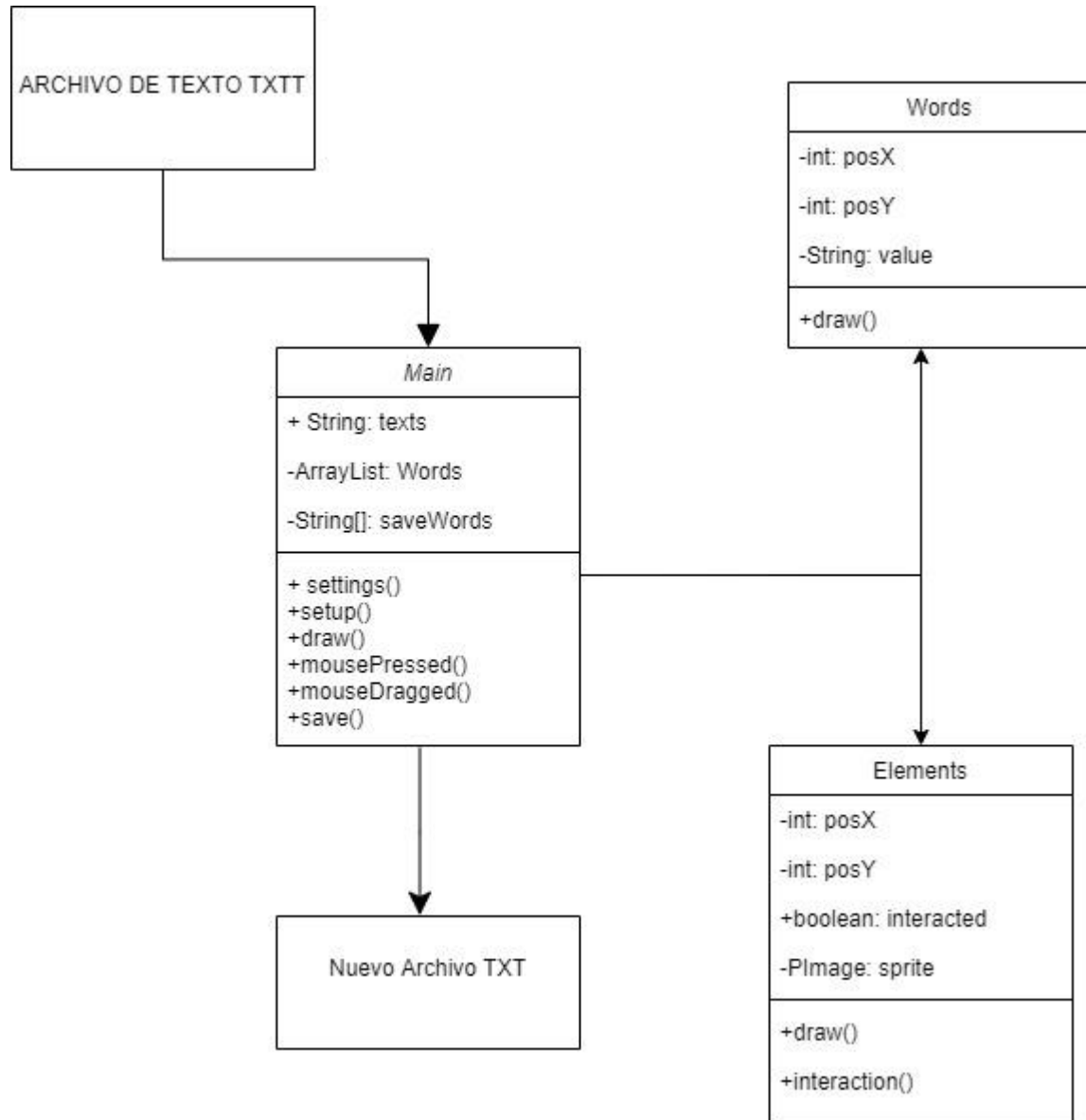


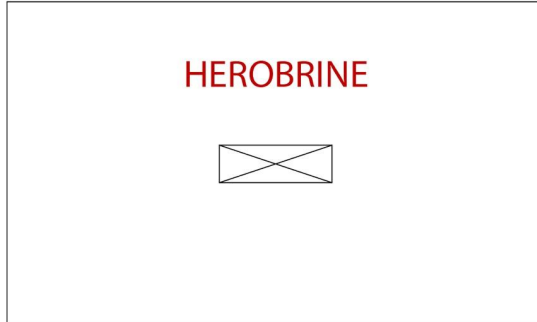


DIAGRAMA UML

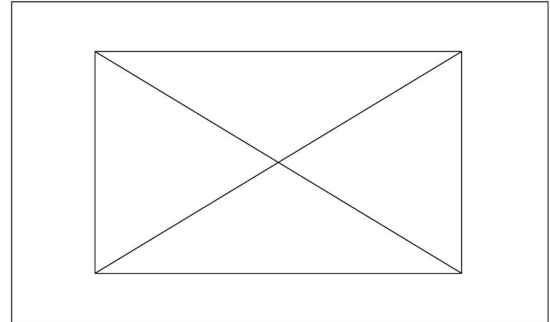


WIREFRAMES

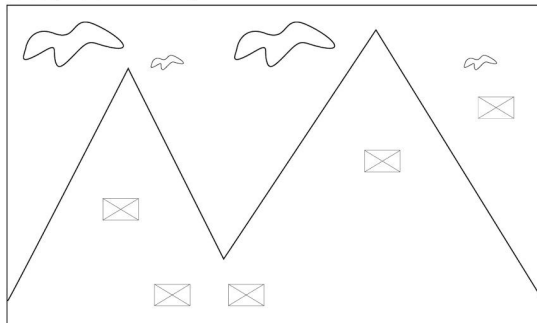
Pantalla 1 (JUGAR)



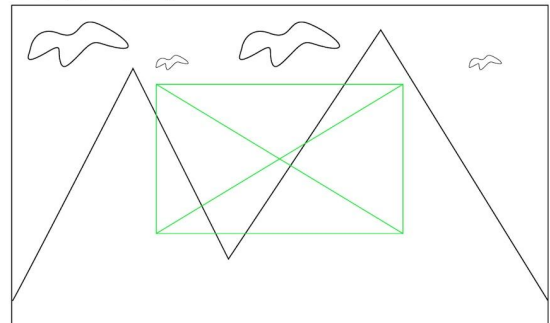
Pantalla 2 (LEER HISTORIA)



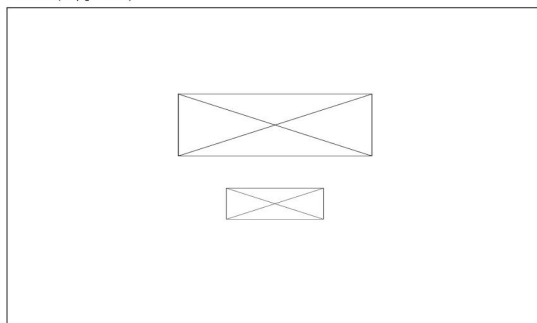
Pantalla 3 (APLICACION DE LA ESCENA)



Pantalla 4 (OBJETIVO CUMPLIDO)



Pantalla 5 (fin y guardado)



LINK DEL PROTOTIPO

<https://youtu.be/3CjOyQKbe9U>