

Universidad Rafael Landívar.
Facultad de Ingeniería.
Ingeniería Química e Ingeniería Civil.
Laboratorio de Pensamiento Computacional
Docente: Ing. Luis Ovalle

PROYECTO DE LABORATORIO No.1

Estudiantes: Barrios Rivas, Diego Alexander
Kreitz Caravantes, Juan Esteban
Carné: 1061924
1198024

Guatemala, 24 de abril de 2024

¿QUÉ ACCIONES PUEDE HACER EL PROGRAMA?

- Solicitar los datos generales del niño: nombre, edad y color favorito.
- Generar un cuento infantil con al menos 5 escenas.
- Mostrar cada escena con un título, un panel gráfico y una narrativa.
- Permitir al usuario navegar entre las diferentes escenas.

DATOS TRABAJADOS, INFORMACIÓN PEDIDA AL USUARIO, DATOS DE ENTRADA Y TIPO DE DATOS QUE SE UTILIZÓ PARA LOS DATOS PRINCIPALES.

- Nombre del niño (cadena de texto).
- Edad del niño (cadena de texto).
- Color favorito del niño (int).
- Número de escena.

VARIABLES UTILIZADAS PARA ALMACENAR LA INFORMACIÓN

Variables Utilizadas para Almacenar la Información:

1. **nombre:** Almacena el nombre completo del usuario.
2. **edad:** Almacena la edad del usuario.
3. **color:** Almacena el número correspondiente al color favorito seleccionado por el usuario.
4. **numero_escena:** Almacena el número de la escena seleccionada por el usuario.

CONDICIONES O RESTRICCIONES Y CÁLCULOS REALIZADOS

Condiciones o Restricciones:

1. **Selección de Escena:** El usuario puede seleccionar una escena específica ingresando el número correspondiente.
2. **Entrada Inválida:** Se maneja una excepción para asegurar que el usuario ingrese un número válido al seleccionar una escena.
3. **Salida del Programa:** Se incluye la opción para que el usuario pueda salir del programa al presionar la tecla "6" cuando se le pida cambiar de escena.

DIAGRAMA DE FLUJO



Link carpeta GitHub: <https://github.com/Jkreitz01/PROYECTO-1-b>