

Universidad Rafael Landívar
Facultad Ingeniera
Ingeniería Industrial
Pensamiento computacional practica
Docente: Cristian Eduardo Roldan Rodríguez

PROYECTO DE LABORATORIO NO.01

Juan Pablo Pérez

Carné: 1186424

Guatemala 24 de abril de 2024

ANALISIS

1.Entrada:

- Nombre del usuario.
- Edad del usuario.
- Elección del color de fondo del cuento.
- Elección de escenas para el cuento.

2.Cuerpo:

- Definición de funciones para dibujar diferentes elementos (como el cuadro, los animales y la cámara).
- Definición de funciones para escribir texto narrativo.
- Ciclo principal que solicita al usuario que elija escenas y ejecuta las funciones correspondientes según la selección del usuario.
- Uso de estructuras de control como condicionales y bucles para manejar las opciones del usuario y controlar el flujo del programa.
- Conversión de la elección de color del usuario a un valor compatible con Turtle.
- Integración de elementos gráficos (dibujos) y texto narrativo para contar la historia del cuento.

3.Salida:

- Dibujos generados por Turtle que representan las escenas del cuento.
- Texto narrativo que acompaña a cada escena.
- Finalización del programa cuando el usuario elige salir del cuento.

PREGUNTAS

1. ¿Qué acciones debe poder hacer su programa?
Enumérelas.
 - 1.Mostrar el mensaje de bienvenida.
 - 2.Instrucciones.
 - 3.Solicitar los datos.
 - 4.Mostrar los paneles.
 - 5.Esperar a que el usuario haga una interacción.
 - 6.Mostrar opciones de las interacciones.
 - 7.Al acabar la narrativa mostrar mensaje de fin.
 8. Se cierra al finalizar la secuencia.

2. ¿Con qué datos va a trabajar? ¿Qué información debe pedir al usuario?, defina sus datos de entrada y el tipo de dato que utilizará para los datos principales.
 - 1.Edad.
 - 2.Nombre.
 - 3.Color de la lista.
 4. Escena de la lista.
 5. Mi color favorito fue el verde hace que se mire mas vivo el fondo de programa.

3. ¿Qué variables utilizará para almacenar la información?
las variables son: name para nombre, edad para edad de usuario, color para el color escogido y escena para la escena escogida

4. ¿Qué condiciones o restricciones debe tomar en cuenta?
¿Qué cálculos debe hacer?

La primera condición: el color tiene que ser mayor a 1 y menor a 5. Si no muestra error. Segunda condición: la escena tiene que ser mayor a 1 y menor a 6. Si no muestra error. Y si se marca 6, esto hace que el ciclo termine y también el programa

5. Algoritmo que implementará en el programa, descrito mediante el Diagrama de Flujo elaborado en Draw.io, para mostrar la lógica de las diferentes acciones

Juan Pablo Pérez
Coronado

