

Esqueleto de Programa con Estados

Paso 1: Definir los momentos clave de la historia.

Recreación de la historia de introducción de la película Shrek:

- "Había una vez una encantadora princesa"
- "Pero estaba condenada por un hechizo"
- "Que sólo podía romperse con el primer beso de su verdadero amor"
- "La habían encerrado en un castillo"
- "Que vigilaba un dragón que escupía fuego"
- "Muchos valientes caballeros habían intentado liberarla de esa sombría prisión"
- "Pero ninguno lo había logrado"
- "Y custodiada por el dragón, en lo más alto de la torre..."
- "Esperaba por el primer beso de su verdadero amor."
- Irrupción de Shrek

Paso 2: Definir las acciones del usuario que van a desencadenar cada uno de esos momentos clave.

- Cada cambio de escena se hará por medio de una tecla específica como flecha derecha o intro.
- Además, por cada cambio de escena se hará una transición suave, y se inicia la aparición de un texto con su audio correspondiente.
- Puede que se implemente un click para activar audio o para que algún personaje realice alguna acción en concreto.

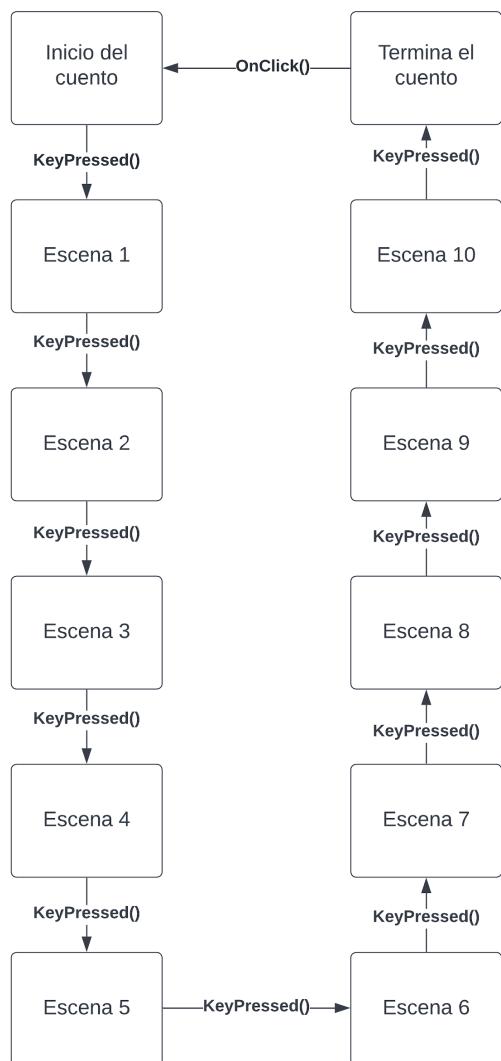




Paso 3: Escribir el pseudocódigo para su programa.

*El pseudocódigo se encuentra en el repositorio como un archivo de processing comentado:

Paso 4: Transformar el pseudocódigo en un diagrama de flujo.



Es una estructura lineal ya que solo se requiere una acción para pasar a la siguiente escena.
Es importante aclarar que al finalizar el cuento se puede reiniciar.

- Se utilizará una clase Escena que tendrá las imágenes, audios y texto como atributos.