

Diseñando con Algoritmos
Laboratorio individual II

LAURA MELISSA OROZCO
A00364417

ANÁLISIS DEL PROBLEMA

CONTEXTO

Como Diseñador de Medios, se ha pedido crear una composición creada a partir de una escena de un cuento corto en formato TXT, en la cual el lector podrá interactuar con al menos 5 elementos mencionados en el cuento. Dichas interacciones deben ser evidentes para el lector sin necesidad de instrucciones.

Finalmente, una vez el lector haya terminado de interactuar, debe aparecer la finalización del programa y se guardará un nuevo TXT con las palabras elegidas para interactuar editadas.

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

RF1	
Descripción	El programa debe tener un archivo de texto con el cuento
Entradas	Archivo en formato .txt
Salidas	
Precondición	Deben existir el formato txt
Postcondición	-

RF2	
Descripción	El programa debe comenzar con una pantalla de inicio, con un botón de inicio
Entradas	Archivo en formato jpg o png (pantalla de inicio, botones)
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF3	
Descripción	El programa debe mostrar una pantalla con un resumen de la historia
Entradas	Archivo en formato jpg o png (pantalla de resumen, botones)
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF4	
Descripción	El usuario debe presionar los diferentes botones de las pantallas, para continuar al siguiente.
Entradas	X y Y de la zona sensible de los botones

Salidas	Cambio de pantalla.
Precondición	Deben estar determinadas las zonas sensibles.
Postcondición	

RF5	
Descripción	El programa debe mostrar la pantalla de las interacciones.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (del fondo de pantalla).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes y se debió hacer click sobre el botón iniciar en la pantalla principal y el resumen de la historia.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF6	
Descripción	El programa debe presentar diferentes objetos para que el usuario interactúe.
Entradas	Archivo en formato jpg o png
Salidas	-
Precondición	Deben existir imágenes.
Postcondición	

RF7	
Descripción	El programa debe mostrar una pantalla de resumen avisando que el usuario ya acabo de interactuar con los objetos
Entradas	Archivo en formato jpg o png (pantalla de resumen), X y Y de la zona sensible de los botones
Salidas	Se cierra el programa
Precondición	Deben existir las imágenes y la zona sensible.
Postcondición	-

RF8	
Descripción	El programa debe crear un nuevo archivo de texto con el cuento y las palabras con las que interactúa el usuario.
Entradas	Archivo en formato .txt
Salidas	Nuevo formato txt
Precondición	Existe un archivo formato .txt con el cuento
Postcondición	El usuario interactuó con todos los objetos

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES EN EL FORMATO ESTABLECIDO

RNF 1 El programa se debe realizar con java con librería en processing.

RNF 2 Se debe jugar en una pantalla que permita hacer click.

RNF 3 Debe funcionar óptimamente.

RNF 4 No necesitará la conexión a una red de internet.

ENTIDADES

1. Usuario.
2. Objetos.
 - Caperuza.

- Gorrito.
 - Camisón.
 - Ojos del lobo.
 - Orejas del lobo.
 - Boca del lobo.
3. Archivo txt.
- Primer archivo con el cuento.
 - Segundo archivo con el cuento y las palabras con las que se interactuó.

BEHANCE:

<https://www.behance.net/gallery/116342743/Red-Ridding-Hood-Interactive-Story>

DIAGRAMA UML

