

PROYECTO DE LABORATORIO No.1

¿Qué acciones debe poder hacer su programa? Enumérelas.

1. Recibir el nombre del usuario
2. Recibir la edad del usuario
3. Recibir el color favorito del niño entre 5 opciones
4. Dibujar y contar cada parte de la historia
5. Cambiar automáticamente de secuencia
6. Generar un cuento infantil con al menos 5 secuencias.
7. Mostrar cada secuencia del cuento de forma interactiva, permitiendo al usuario avanzar o retroceder entre ellas.
8. Incluir el nombre y la edad del niño en la narrativa del cuento.
9. Utilizar el color favorito del niño para resaltar elementos en los paneles del cuento.
10. Mostrar el título, la narrativa y un panel gráfico para cada secuencia del cuento.

¿Con qué datos trabajará? ¿Qué información debe pedir al usuario?, defina sus datos de entrada y el tipo de dato que utilizará para los datos principales.

1. Nombre (entrada): El nombre del usuario será una variable de tipo string
2. Edad (entrada): La edad de usuario será int
3. Color favorito (entrada): El color favorito será string, debido a que se le dará un listado de 5 colores y debe ingresar la letra del color que se desea observar.
4. Escena(entrada): La escena era tipo int, porque se dio un listado con las escenas y se debe ingresar el numero de la escena que desea observar.

¿Qué variables utilizará para almacenar la información?

Para almacenar la información dada por el usuario se utilizarán 4 variables, para el nombre del usuario se utilizará una variable de tipo str (name), para la edad del usuario se utilizará una variable de tipo int (edad), para el color favorito se utilizará una variable str (colorin), y para elegir escena int (escena).

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

- Datos de entrada válidos: el programa debe validar los datos ingresados por el usuario, como el nombre, la edad y el color favorito, asegurándose de que la edad sea un número entero positivo y que el color favorito esté dentro de una lista predefinida de opciones.
- La narrativa debe incluir el nombre y la edad del niño.
- El color favorito del niño se utilizará para resaltar elementos en los paneles del cuento.
- Secuencias de la historia: El programa debe dividir la historia en al menos cinco partes (secuencias).

- Representación gráfica: Cada secuencia de la historia debe presentarse con un panel gráfico que refleje la narrativa correspondiente.
- Interactividad: El programa debe permitir al usuario navegar entre las diferentes secuencias de la historia, eligiendo cuál desea visualizar en cada momento.
- Se deben utilizar condicionales, ciclos y funciones para gestionar las diferentes acciones del programa y la creación de los paneles del cuento.