

Proyecto Parte A

- **¿Qué acciones debe poder hacer su programa? Enumérelas.**

1. El programa debe preguntarle al usuario su nombre, edad y color favorito entre los posibles
2. En base a lo anterior debe realizar un cuento dónde se utilicen los datos preguntados
3. Se le asignarán variables a los datos preguntados para poder introducirlos a la historia que se desarrolló
4. En la historia deben haber figuras geométricas dibujadas por "turtle"

- **¿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.**

Se va trabajar con el nombre y color favorito del usuario para los datos de la historia, por lo que se le debe preguntar. Los datos de entrada y el tipo de dato son nombre con string, edad con int, y Color favorito con string.

- **¿Qué variables utilizará para almacenar la información?**

Se utilizaron las siguientes variables:

- "nombre": Almacena el nombre del usuario.
- "edad": Almacena la edad del usuario.
- "color_usuario": Almacena el color favorito del usuario.
- "colores": Diccionario que mapea colores en español a colores en inglés.
- "color_programa": Almacena el color en inglés correspondiente al color favorito del usuario.
- "turtle": Módulo de Python para dibujar gráficos en pantalla utilizando tortugas.
- "ventana": Ventana de visualización de Turtle.
- "textos_superior": Lista que contiene los textos para los paneles superiores.
- "textos_inferior": Lista que contiene los textos para los paneles inferiores.
- "x", "y": Coordenadas utilizadas para posicionar los elementos en la pantalla.

Además, se definen varias funciones "Paneles", "Secuencia_Uno", "Secuencia_Dos", "Secuencia_Tres", "Secuencia_Cuatro", "Secuencia_Cinco", "mostrar_secuencia_dos", "mostrar_secuencia_tres",

“mostrar_secuencia_cuatro”, “mostrar_secuencia_cinco” que se utilizan para dibujar diferentes elementos en la pantalla.

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

Importar la biblioteca Antes de usar Turtle, se debe asegurar importarla al inicio de el código utilizando la instrucción "Import turtle". Antes de comenzar a dibujar o inicializar la ventana de turtle utilizando la función "Turtle.Screen()". Esto crea la ventana de dibujo donde se mostraran graficos. Se puede controlar la orientación del lapiz de Turtle utilizando la función “turtle.done()” para mantener la ventana de dibujo abierta hasta que el usuario la cierre.

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

