

ANÁLISIS Y DISEÑO DEL PROYECTO 01

XIMENA QUAN 1138224

JADE VENTURA

¿Qué acciones debe poder hacer su programa? Enumérelas.

1. Pedir datos al usuario (su nombre, edad y color favorito)
2. Mostrar una historia en 5 paneles con 3 divisiones cada una (correspondientes a título, panel y narrativa) utilizando los elementos de turtle en python.
3. Crear dibujo para la historia con el color seleccionado por el usuario por medio de comandos para la apariencia y condiciones.
4. Que la historia contenga los datos pedidos al usuario (concatenar texto y variables).
5. Manejar un ciclo para el menú de navegación entre escenas.

¿Con qué datos trabajará?

1. Nombre (n)
2. Edad (e)
3. Colores (c)

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

1. Nombre: Dato de entrada del tipo string (texto).
2. Edad: Dato de entrada del tipo integer.
3. Color favorito: Dato de entrada del tipo integer (debido a ser selección de un menú).

¿Qué variables utilizará para almacenar la información?

1. n = nombre
2. e = edad
3. c = opción de color
4. z = true
5. s = número de escena
6. t = título
7. m = narrativa
8. a = color

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

1. Colores predeterminados de turtle

2. Todo debe ser por medio de menú (match y case)
3. Adaptabilidad de dimensiones en distintos dispositivos
4. Uso exclusivo de turtle
5. Restricción de cantidades de paneles y resultados de ingresar un número de opción no disponible.

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

DIAGRAMA DE FLUJO EN DRAW.IO

