

PROYECTO # 1 CUENTO

¿Qué acciones debe poder hacer su programa? Enumérelas.

El programa debe mostrar una historia interactiva dividida en partes y permitir al usuario elegir qué parte de la historia desea ver. Además, debe solicitar al usuario su nombre, edad y color favorito para personalizar la experiencia.

¿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.

El programa trabajará con los siguientes datos de entrada: nombre (string), edad (int) y color favorito (int). Al usuario se le pedirá proporcionar su nombre, edad y elegir su color favorito de una lista enumerada, asegurándose de que los datos ingresados sean válidos y del tipo correcto.

¿Qué variables utilizará para almacenar la información?

Para almacenar la información, el programa utilizará las variables nombre para almacenar el nombre del usuario como una cadena de texto (string), edad para almacenar la edad del usuario como un número entero (int), y color para almacenar el color favorito del usuario como un número entero (int).

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

El programa debe validar la entrada del usuario, asegurándose de que la edad sea un número entero válido y que el color favorito esté dentro del rango permitido (1 a 5). Además, debe permitir al usuario seleccionar una parte específica de la historia entre 1 y 5. No se requieren cálculos adicionales en este programa más allá de la validación de entrada y la selección de partes de la historia.

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

