

Análisis y diseño

- ¿QUÉ ACCIONES DEBE PODER HACER SU PROGRAMA? ENUMÉRELAS.
 1. Saluda al usuario y pregúntale su nombre y edad.
 2. Pregunta al usuario por su color favorito.
 3. Muestra un menú que permite al usuario elegir entre ver la historia completa, ver un dibujo específico o salir del programa.
 4. Muestre la historia en cinco partes, con un mensaje para presionar Enter para continuar después de cada parte.
 5. Muestra un dibujo específico basado en la selección del menú del usuario.
 6. Limpia la pantalla antes de mostrar una nueva parte de la historia o un nuevo dibujo.
- ¿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.
 1. El programa funcionará con los siguientes datos:
 - El nombre del usuario (cadena)
 - La edad del usuario (entero)
 - El color favorito del usuario (cadena)
 - La selección del menú del usuario (cadena)
- ¿QUÉ VARIABLES UTILIZARÁ PARA ALMACENAR LA INFORMACIÓN?
 1. El programa utiliza las siguientes variables para almacenar la información:
 - n: para almacenar el nombre del usuario (cadena)
 - edad: para almacenar la edad del usuario (entero)
 - color: para almacenar el color favorito del usuario (cadena)
 - SeleccionDeMenu: para almacenar la selección del menú del usuario (cadena)
- ¿QUÉ CONDICIONES O RESTRICCIONES DEBE TOMAR EN CUENTA? ¿QUÉ CÁLCULOS DEBE HACER?
 1. El programa tiene las siguientes condiciones o restricciones:
 - La edad del usuario debe ser un número entero positivo.
 - El color favorito del usuario debe ser una de las seis opciones presentadas.
 - La selección del menú del usuario debe ser una de las tres opciones presentadas.
 - El programa no tiene cálculos complejos. Muestra principalmente texto y dibujos en la pantalla.
- ALGORITMO QUE IMPLEMENTARÁ EN EL PROGRAMA. DESCRITO MEDIANTE EL DIAGRAMA DE FLUJO ELABORADO EN DRAW.IO. PARA MOSTRAR LA LÓGICA DE LAS DIFERENTES ACCIONES

