

Contexto

Se pide realizar un cuento interactivo en el que este conste de al menos 300 palabras y además tenga composiciones (gráficos) que representen escenas del cuento, donde se establezcan 5 elementos mencionado en el cuento y así, el usuario pueda interactuar con estos. Las interacciones deben ser claras para el usuario por ende no debe contener instrucciones y debe mantener un hilo conductor en toda las interacciones. Al finalizar el usuario podrá descargar el cuento con los elementos que interactuó (Palabras) modificadas (En mayúsculas).

Requerimientos Funcionales

R1	
Descripción	El sistema debe cargar un txt con más de 300 palabras
Entradas	Archivo TXT
Salidas	Párrafos del cuento
Precondiciones	
Postcondiciones	Visualizar el texto en su respectiva pantalla

R2	
Descripción	El sistema debe representar una escena del cuento
Entradas	Archivos JPG posX posY size
Salidas	
Precondiciones	R1
Postcondiciones	

R3	
Descripción	El usuario debe interactuar con 5 elementos mencionados en el txt.

Entradas	Archivos PNG posX posY size
Salidas	
Precondiciones	R2
Postcondiciones	El usuario debe arrastrar los elementos a la escena

R4	
Descripción	El usuario debe arrastrar los 5 elementos en la escena correspondiente
Entradas	posX posY posición del mouse
Salidas	boolean interacción completada
Precondiciones	R3
Postcondiciones	Debe aparecer el botón de sgte escena

R5	
Descripción	El sistema debe tener un hilo conductor en el uso de las interacciones
Entradas	interacción completada (boolean)
Salidas	
Precondiciones	R4
Postcondiciones	R3

R6	
Descripción	El sistema debe contener una pantalla de inicio
Entradas	Archivos JPG posX

	posY size
Salidas	
Precondiciones	
Postcondiciones	Pasar otra pantalla

R7	
Descripción	El sistema debe contener una pantalla de juego donde el usuario pueda interactuar con los 5 interacciones propuestas
Entradas	Archivos JPG posX posY size
Salidas	sgte interacción por pantalla (boolean)
Precondiciones	R6
Postcondiciones	

R8	
Descripción	El sistema debe representar gráficamente las interacciones propuestas
Entradas	Archivos JPG posX posY size
Salidas	
Precondiciones	R2
Postcondiciones	

R9	
Descripción	El sistema debe poseer una pantalla de finalización
Entradas	Archivos JPG

	posX posY size
Salidas	
Precondiciones	R7
Postcondiciones	

R11	
Descripción	El sistema debe guardar un txt con las palabras que el usuario interactúa en la pantalla de juego
Entradas	R1
Salidas	Nuevo TXT
Precondiciones	R9
Postcondiciones	Descargar el archivo modificado

Requerimientos no funcionales

El sistema debe implementar el efecto parallax
El sistema debe estar escrito en el lenguaje Java

Entidades

Cuento
Pantallas
Elementos
Tigre (Elemento #1)
Hamaca (Elemento #2)
Animales (Elemento #3)
Fuego (Elemento #4)
Camaleón (Elemento #5)