



7 DE JUNIO DE 2021

# GUÍA DEL CHATBOT DE CONFIGURACIÓN

DESCRIPCIÓN DE INTENTS

ALVARO CASEIRO MORENO  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID



## Contenido

Introducción .....	3
Default-Welcome-Intent .....	3
Player .....	3
Flujo de creación .....	3
New-Player .....	3
Player-name .....	3
Player-health .....	3
Flujo de eliminación .....	3
Delete-Player .....	3
Delete-Player-Selection .....	3
Flujo de modificación .....	4
Change-Player .....	4
Modify-Player-Selection .....	4
Modify-Player-Stat .....	4
Modify-Player-Name .....	4
Modify-Player-Health .....	4
Character .....	5
Flujo de creación .....	5
New-Character .....	5
Character-Name .....	5
Greet-Character .....	5
Inf-Character .....	5
Inf-Character-Else-Yes .....	5
Inf-Character-Else-No .....	5
Flujo de eliminación .....	5
Delete-Character .....	5
Delete-Character-Selection .....	6
Flujo de modificación .....	6
Change-Character .....	6
Modify-Character-Selection .....	6
Modify-Character-Stat .....	6
Modify-Character-Name .....	6
Modify-Character-Greet .....	6
Modify-Character-Info .....	6
Modify-Inf-Character-Else-Yes .....	6

Modify-Inf-Character-Else-Yes .....	7
Item .....	7
Flujo de creación .....	7
New-Item.....	7
Item-Name .....	7
Item-Exists-Yes .....	7
Item-Exists-Yes .....	7
Item-Action.....	7
Item-Consumption .....	8
Item-Read-Description .....	8
Item-Open-In .....	8
Item-Open-Need .....	8
Flujo de eliminación .....	8
Delete-Item .....	8
Delete-Item-Selection .....	8
Flujo de modificación .....	9
Change-Item.....	9
Modify-Item-Selection .....	9
Modify-Item-Stat.....	9
Modify-Item-Name.....	9
Intents Adicionales.....	9
Default-Fallback-Intent .....	9
Settings.....	9
End-Configuration .....	10

## Introducción

En este documento se recoge la información referente a cada 'intent' del 'chatbot' de configuración de mazmorras para la aventura conversacional. Se divide en 4 grandes bloques: todo el contenido de creación, modificación y eliminación de jugadores; creación, modificación y eliminación de personajes; creación, modificación y eliminación de objetos y el establecimiento del número de habitaciones. Además, existe un bloque extra con los 'intents' para la funcionalidad adicional.

### Default-Welcome-Intent

Para el comienzo de la conversación el chatbot consta de un 'intent' a modo de bienvenida. En él se ofrece al usuario una breve descripción de los requerimientos mínimos en la creación de la mazmorra (número mínimo de habitaciones, de jugadores, de personajes y de objetos necesarios) y se pregunta al usuario qué quiere configurar.

## Player

En esta sección se verán los 'intents' referentes a la creación, eliminación y modificación de jugadores.

### Flujo de creación

#### New-Player

En este intent se recoge la intención del usuario de crear un nuevo jugador. El usuario introduce frases del estilo "A new player" (Un nuevo jugador) o "Another player" (Otro jugador).

#### Player-name

El usuario introduce el nombre del jugador que está creando. En caso de que exista el 'chatbot' le informa y le pide que introduzca otro.

#### Player-health

El usuario introduce la cantidad de vida que tendrá el jugador. En el caso de que introdujera un valor no numérico el sistema informará del fallo y pedirá de nuevo el valor.

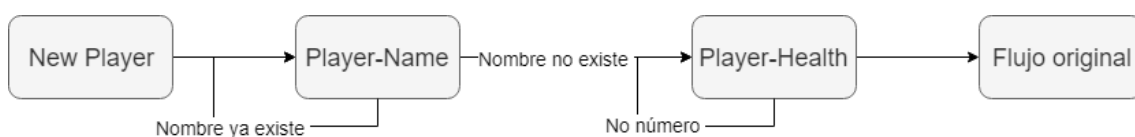


Ilustración 1. Flujo de creación de jugador

### Flujo de eliminación

#### Delete-Player

El usuario introduce la intención de eliminar a un usuario. Utiliza frases como "I want to delete a player" (Quiero borrar a un jugador). En el caso en el que no exista ningún jugador aún creado, el sistema informa de este hecho y vuelve al flujo de configuración inicial.

#### Delete-Player-Selection

Tras mostrar al usuario la lista de jugadores éste debe introducir el nombre de uno de ellos. Si el nombre es correcto el sistema elimina dicho jugador y vuelve al flujo de configuración inicial.

En el caso de que el nombre sea incorrecto, se informa al usuario y se pide que reescriba el nombre, mostrando de nuevo la lista de nombres existentes.

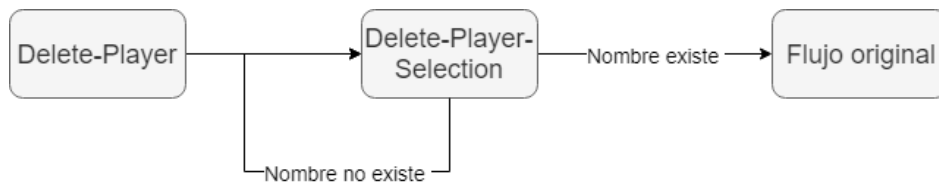


Ilustración 2. Flujo de eliminación de jugador

## Flujo de modificación

### Change-Player

El usuario introduce la intención de modificar un usuario. En caso de que no existan usuarios aún, el sistema informa y vuelve al flujo inicial de configuración.

### Modify-Player-Selection

Tras mostrar al usuario la lista de jugadores éste debe introducir el nombre de uno de ellos. Si el nombre existe el sistema continúa con el flujo de modificación de dicho jugador. En caso contrario, se pide al usuario que vuelva a introducir un nombre, mostrando de nuevo la lista.

### Modify-Player-Stat

El usuario introduce la información del jugador a modificar. En caso de que elija el nombre se le pide que introduzca un nuevo nombre para el jugador. De la misma manera, si elige los puntos de vida se le pide que introduzca un nuevo valor. Cualquier otra elección se considera como fallo y el sistema vuelve a pedir la estadística a modificar.

### Modify-Player-Name

El usuario introduce un nuevo nombre para el jugador. En caso de que dicho nombre ya exista es informado y deberá introducir uno válido.

### Modify-Player-Health

El usuario introduce un nuevo valor para la vida jugador. En caso de que dicho valor no sea numérico es informado y deberá introducir uno válido.

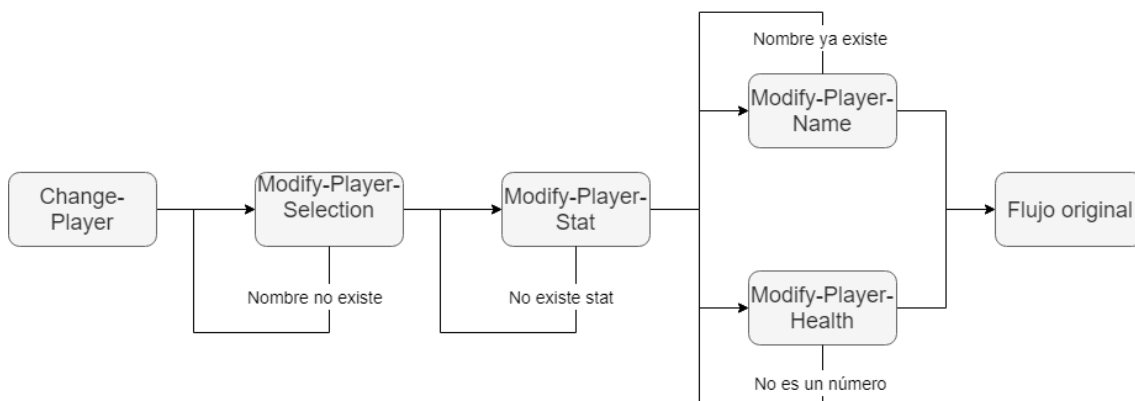


Ilustración 3. Flujo de modificación de jugador

## Character

En esta sección se verán los ‘intents’ referentes a la creación, eliminación y modificación de personajes.

### Flujo de creación

#### New-Character

En este ‘intent’ se recoge la intención del usuario de crear un nuevo personaje. El usuario introduce frases del estilo “A new character” (Un nuevo personaje) o “Another character” (Otro personaje).

#### Character-Name

El usuario introduce el nombre del personaje que está creando. En caso de que exista el ‘chatbot’ le informa y le pide que introduzca otro.

#### Greet-Character

El usuario introduce la forma en la que el personaje recibe al jugador cuando se lo encuentre.

#### Inf-Character

El usuario introduce la información que el personaje da al jugador cuando le pregunte. Posteriormente se pregunta al usuario si quiere seguir introduciendo información en el personaje.

#### Inf-Character-Else-Yes

Este ‘intent’ se utiliza en el caso de que el usuario quiera seguir introduciendo información para el personaje y se encarga de volver a “Inf-Character”.

#### Inf-Character-Else-No

En caso de que el usuario no quiera seguir introduciendo información se da por terminada la creación del personaje y se vuelve al flujo original de configuración.

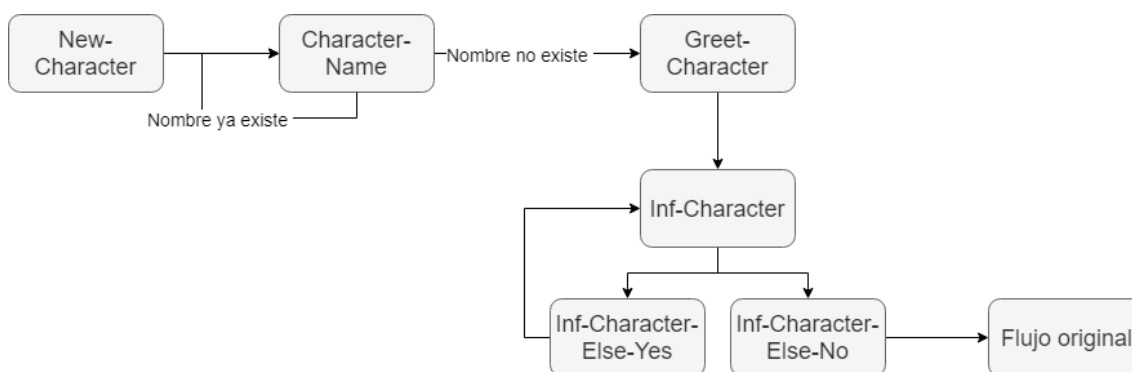


Ilustración 4. Flujo de creación de personaje

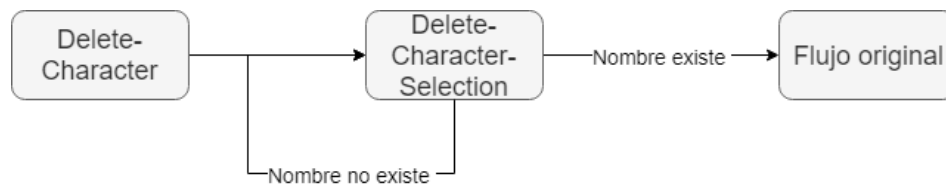
### Flujo de eliminación

#### Delete-Character

El usuario introduce la intención de eliminar a un usuario. Utiliza frases como “I want to delete a character” (Quiero borrar a un personaje). En el caso en el que no exista ningún personaje aún creado, el sistema informa de este hecho y vuelve al flujo de configuración inicial.

### Delete-Character-Selection

Tras mostrar al usuario la lista de personajes éste debe introducir el nombre de uno de ellos. Si el nombre es correcto el sistema eliminará dicho jugador y volverá al flujo de configuración inicial. En el caso de que el nombre sea incorrecto, se informa al usuario y se pide que reescriba el nombre, mostrando de nuevo la lista de nombres existentes.



*Ilustración 5. Flujo de eliminación de personaje*

### Flujo de modificación

#### Change-Character

El usuario introduce la intención de modificar un personaje. En caso de que no existan personajes aún el sistema informa de ello y vuelve al flujo inicial de configuración.

#### Modify-Character-Selection

Tras mostrar al usuario la lista de personajes éste debe introducir el nombre de uno de ellos. Si el nombre existe el sistema continúa con el flujo de modificación de dicho personaje. En caso contrario, se pide al usuario que vuelva a introducir un nombre, mostrando de nuevo la lista.

#### Modify-Character-Stat

El usuario introduce la información del jugador a modificar. En caso de que elija el nombre se le pedirá que introduzca un nuevo nombre para el personaje. De la misma manera, si elige la forma de saludar se le pide que introduzca una nueva frase y si elige la información que provee se le pide que introduzca dicha información. Cualquier otra elección se considera como fallo y el sistema volverá a pedir la estadística a modificar.

#### Modify-Character-Name

El usuario introduce un nuevo nombre para el personaje. En caso de que dicho nombre ya exista es informado y deberá introducir uno válido.

#### Modify-Character-Greet

El usuario introduce un nuevo saludo para el personaje.

#### Modify-Character-Info

El usuario vuelve a introducir la información que el personaje dará al jugador cuando le pregunte. Posteriormente se pregunta al usuario si quiere seguir introduciendo información en el personaje.

#### Modify-Inf-Character-Else-Yes

Este 'intent' se encarga de volver a 'Modify-Character-Info' en caso de que el usuario quiera seguir introduciendo información para el personaje

### Modify-Inf-Character-Else-Yes

Este 'intent' se encarga de volver al flujo original de configuración en caso de que el usuario no quiera seguir introduciendo información para el personaje

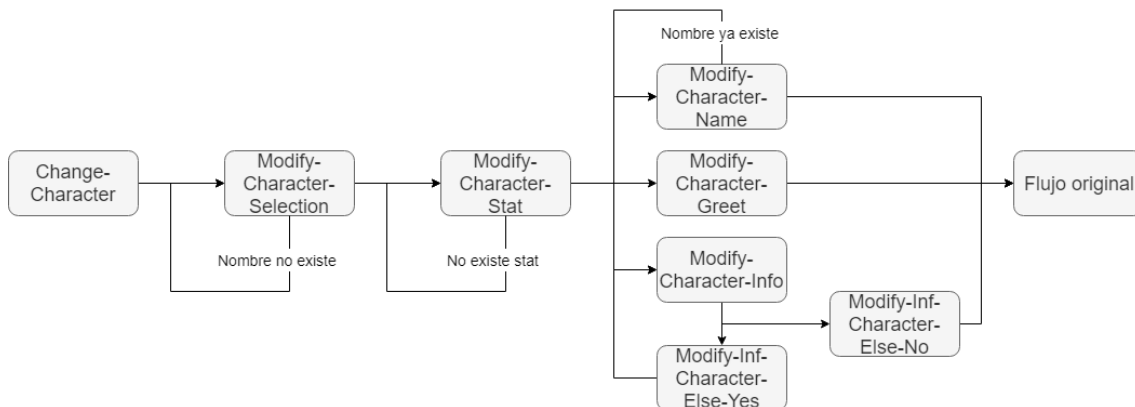


Ilustración 6. Flujo de modificación de personaje

## Item

En esta sección se verán los 'intents' referentes a la creación, eliminación y modificación de objetos.

### Flujo de creación

#### New-Item

En este 'intent' se recoge la intención del usuario de crear un nuevo objeto. El usuario introduce frases del estilo "A new item" (Un nuevo objeto) o "Another item" (Otro objeto).

#### Item-Name

El usuario introduce el nombre del personaje que está creando. En caso de que exista el 'chatbot' le informa y le pregunta si quiere crear un objeto con un nombre ya existente o quiere ponerle otro nombre.

#### Item-Exists-Yes

En caso de que el usuario quiera crear otro objeto con un nombre ya existente el flujo continúa a la selección de acciones, 'Item-Action'

#### Item-Exists-Yes

En caso de que el usuario no quiera crear otro objeto con un nombre ya existente deberá elegir otro nombre, volviendo al 'intent' de 'Item-Name'.

#### Item-Action

Se muestra al usuario una lista de acciones posibles para el objeto: 'take' (coger), 'consume' (consumir), 'read' (leer) y 'open' (abrir). El usuario debe escoger una o varias de estas opciones. A partir de este momento el flujo de conversación creará un bucle dependiendo de las opciones que haya elegido el usuario hasta que se hayan configurado todas. Para la acción 'take' (coger), como el usuario no necesita configurar nada extra, automáticamente se configura y avanza al 'intent' correspondiente a la siguiente acción de la lista. Si no hay más acciones, se vuelve al flujo de la configuración inicial.



### Item-Consumption

En caso de que una de las acciones elegidas por el usuario sea ‘consume’ (consumir), debe introducir el efecto que produce dicho consumo.

### Item-Read-Description

En caso de que una de las acciones elegidas por el usuario sea ‘read’ (leer), debe introducir el texto que se leerá en el objeto.

### Item-Open-In

En caso de que una de las acciones elegidas por el usuario sea ‘open’ (abrir), debe introducir el objeto que se necesita para abrir el configurado. El usuario también puede elegir no utilizar un objeto para abrir el configurado.

### Item-Open-Need

Tras elegir el objeto que se necesita para abrir el configurado, el usuario elige los objetos que se encuentran dentro del configurado. Puede ser un objeto o una lista de objetos.

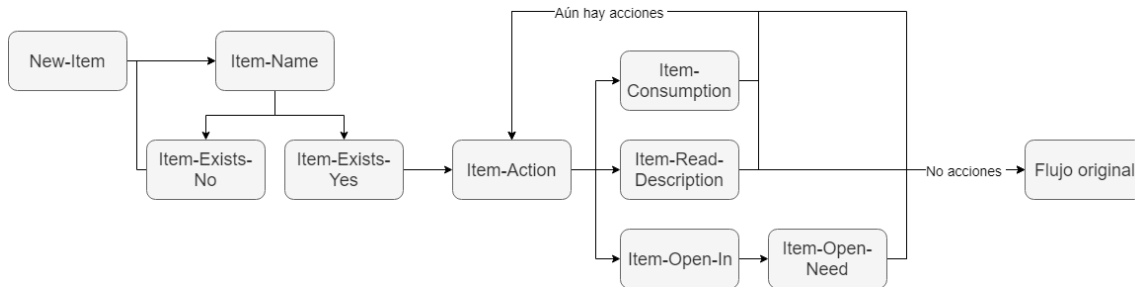


Ilustración 7. Flujo de creación de objeto

## Flujo de eliminación

### Delete-Item

El usuario introduce la intención de eliminar a un objeto. Utiliza frases como “I want to delete a character” (Quiero borrar a un personaje). En el caso en el que no exista ningún objeto aún creado, el sistema informa de este hecho y vuelve al flujo de configuración inicial.

### Delete-Item-Selection

Tras mostrar al usuario la lista de objetos éste debe introducir el nombre de uno de ellos. Si el nombre es correcto el sistema eliminará dicho objeto y volverá al flujo de configuración inicial.

En el caso de que el nombre sea incorrecto, se informa al usuario y se pide que reescriba el nombre, mostrando de nuevo la lista de nombres existentes.

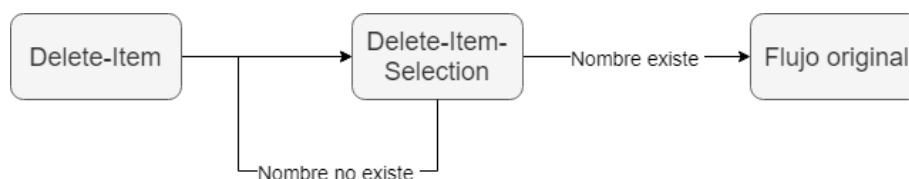


Ilustración 8. Flujo de eliminación de objeto

## Flujo de modificación

### Change-Item

El usuario introduce la intención de modificar un objeto. Utiliza frases como “I want to modify/change an item” (Quiero modificar/cambiar un objeto). En caso de que no existan objetos aún el sistema informa de ello y vuelve al flujo inicial de configuración.

### Modify-Item-Selection

Tras mostrar al usuario la lista de objetos éste debe introducir el nombre de uno de ellos. Si el nombre existe el sistema continúa con el flujo de modificación de dicho objeto. En caso contrario, se pide al usuario que vuelva a introducir un nombre, mostrando de nuevo la lista.

### Modify-Item-Stat

El usuario introduce la información del objeto a modificar. En caso de que elija el nombre se le pedirá que introduzca un nuevo nombre para el objeto. De la misma manera, si elige las acciones referentes al objeto el flujo ‘Action-Item’. Cualquier otra elección se considera como fallo y el sistema volverá a pedir la estadística a modificar.

### Modify-Item-Name

El usuario introduce el nuevo nombre para el objeto. En caso de que elija el nombre de un objeto ya existente el sistema no reporta fallo. Posteriormente se vuelve al flujo de configuración inicial

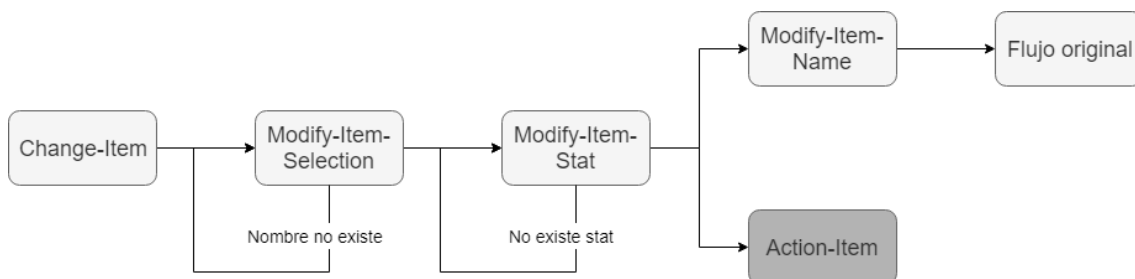


Ilustración 9. Flujo de modificación de objeto

## Intents Adicionales

En esta sección se recogen los ‘intents’ que no pertenecen a la creación, eliminación o modificación de objetos, habitaciones, personajes ni jugadores. Son ‘intents’ que ofrecen funcionalidad adicional a lo largo de la creación.

### Default-Fallback-Intent

Este ‘intent’ es genérico y se utiliza en aquellas ocasiones en las que el usuario introduce algo que no es comprendido por el sistema. Generalmente se limita a pedir de nuevo la información.

### Settings

En cualquier momento de la configuración, el usuario puede pedir ver la configuración hasta el momento. Se muestran los datos configurados y se vuelve al mismo punto de flujo de conversación en el que el usuario se quedó.

### End-Configuration

Una vez el usuario introduce la intención de finalizar la creación de la mazmorra, el sistema comprueba que se cumplan los requisitos mínimos. En caso afirmativo se informa al usuario de la correcta creación y se finaliza la conversación. En caso contrario se informa al usuario de las necesidades aún no cubiertas y se vuelve al flujo de configuración inicial.