



29 DE JULIO DE 2021

GUÍA DEL CHATBOT DE JUEGO

DESCRIPCIÓN DE INTENTS

ALVARO CASEIRO MORENO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID



Contenido

Introducción 2

 Default-Welcome-Intent 2

 Select-Player 2

El juego 2

 Interacción con el mundo 2

 Move-Room 2

 Interact-Game-Object 2

 Greet-Character-Game 3

 Info-Character-Game 3

Acciones extras 3

 Describe-Room 3

 Help 3

 Describe-Room 3

 Check-Inventory 3

 See-Map 3

 Take-Note 3

 Write-Note 3

 Read-Notes 3

Introducción

En este documento se recoge la información referente a cada 'intent' del 'chatbot' de juego de mazmorras para la aventura conversacional. Se divide en 2 grandes bloques: todo el contenido referente a la interacción con el mundo y todo el contenido referente a las acciones individuales que realiza el jugador.

Default-Welcome-Intent

Para el comienzo de la conversación el 'chatbot' consta de un 'intent' en el cual se da la bienvenida al usuario (o grupo de usuarios) y se muestra la lista de personajes jugables que deberán seleccionar

Select-Player

El usuario debe introducir uno de los nombres mostrados en la lista previa. Una vez seleccione uno de ellos, éste le será asignado. Esto se repite hasta que todos los jugadores estén seleccionados por usuarios diferentes. Una vez el proceso de selección haya finalizado el juego comienza. Si el usuario introdujera un nombre que no está en la lista, el chatbot avisaría de dicho fallo y pediría un nombre nuevo, volviendo a mostrar los posibles.

El juego

Los usuarios constan de turnos. Durante el turno de un usuario sólo podrá jugar él, cualquier mensaje que reciba el sistema por parte de un usuario que no tenga el turno de partida será ignorado. El turno cambia cuando el usuario realiza una acción que finalice turno (existen acciones que no finalizan el turno explicadas más adelante en este documento). En todos los momentos en los que el turno haya cambiado o el sistema haya recibido un mensaje erróneo se le preguntará al usuario por lo que quiera hacer.

Interacción con el mundo

En esta sección se recogen los 'intents' que permiten al usuario interactuar con su entorno, ya sea moviéndose, realizando acciones sobre diferentes objetos o hablando con personajes no jugables.

Move-Room

En este 'intent' el usuario introduce la dirección hacia la que quiere avanzar. Cada habitación puede llegar a tener un máximo de 4 direcciones: norte, sur, este y oeste. En caso de que el usuario introdujera una dirección incorrecta, es decir, una dirección que no esté comprendida entre las posibles o que no contenga la habitación en la que se encuentra, el sistema notificará el fallo. Esta acción finaliza el turno del jugador.

Interact-Game-Object

El usuario intenta realizar una acción con un objeto. Esta acción solo tiene éxito si:

- 1- El objeto se encuentra en la misma habitación o en el inventario del jugador (es decir, es accesible)
- 2- Se puede realizar dicha acción al objeto

En caso de que no se cumplan esas dos pautas, el sistema notificará de un error. Esta acción finaliza el turno del jugador.

Greet-Character-Game

El usuario saluda a un personaje. Deberá indicar el nombre del personaje saludado en el mensaje. En caso de que dicho personaje no exista o se encuentre en la misma habitación, el sistema notificará el fallo. Esta acción no finaliza el turno del jugador.

Info-Character-Game

El usuario pregunta a un personaje acerca de la información que éste puede conocer. Debe indicar el nombre del personaje. Tiene la opción de preguntar directamente por el conocimiento del personaje en lo referente a objetos de manera concreta. En caso de que dicho personaje no exista o se encuentre en la misma habitación, el sistema notificará el fallo. Esta acción no finaliza el turno del jugador.

Acciones extras

En esta sección se recogen los 'intents' que permiten al usuario interactuar consigo mismo o con la configuración del sistema. Ninguna de estas acciones finalizan el turno del jugador.

Describe-Room

El usuario recibe una descripción de la habitación en la que se encuentra. En dicha descripción se recoge el nombre de cada personaje en ella, el nombre de cada objeto en ella y el número de puertas y direcciones de las que consta la habitación

Help

El usuario recibe una lista de las acciones que puede realizar. En esta lista se recogen las acciones mostradas a continuación y la línea de comando (el mensaje) que las activan.

Describe-Room

El usuario recibe una descripción de la habitación en la que se encuentra. En dicha descripción se recoge el nombre de cada personaje en ella, el nombre de cada objeto en ella y el número de puertas y direcciones de las que consta la habitación

Check-Inventory

El usuario recibe una lista de objetos que se encuentran en su inventario. De no poseer nada en el momento se le indica que su inventario se está vacío.

See-Map

El usuario recibe una imagen con el mapa de la mazmorra. En él se encuentran exclusivamente las habitaciones visitadas por algún jugador. En las habitaciones mostradas se verán las iniciales de aquellos personajes, jugadores u objetos que se encuentren en ellas.

Take-Note

El usuario introduce la intención de escribir una nota.

Write-Note

El usuario escribe la nota.

Read-Notes

El usuario lee las notas escritas. De no tener ninguna se le indicará.

