**Análisis taller Individual 2**

Desarrollar una composición interactiva, se crea a partir de un cuento de al menos 300 palabras en formato TXT. La composición debe representar una escena del cuento en el cual el lector debe interactuar con 5 elementos mencionados en el cuento. Las interacciones podrían ser:

* Cambiar el tamaño de los elementos según la posición del mouse
* Cambiar la opacidad de los elementos
* Poder mover los elementos de posición

Las interacciones deben ser evidentes para el lector sin tener instrucciones. Las interacciones deben tener un hilo conductor según la escena y debe implementar el efecto parallax. Una vez el lector haya terminado de realizar todas las interacciones, esta debe de pasar a la pantalla que indique la finalización del cuento, en este punto se guarda la historia nuevamente en un TXT.

**CONTEXTO DEL PROBLEMA:**

Desarrollar un cuento interactivo de mínimo 300 palabras en formato TXT, el cuento debe de tener en una de sus escenas 5 interacciones con las que el lector pueda interactuar continuando la historia y sin explicaciones. Una vez el lector haya terminado de realizar las interacciones, entonces procede a dar por finalizado el cuento interactivo y se guarda la historia en un TXT.

**ENTIDADES:**

1. Lector
2. Objetos interactivos
3. Pantalla de inicio
4. Pantalla Atlantis
5. Pantalla interactiva
6. Pantalla final del cuento

**Requerimientos funcionales:**

|  |  |
| --- | --- |
| **RF1** | |
| **Descripción** | El cuento debe de tener una pantalla de inicio y visualizarla. |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | La imagen se debe guardar y cargar en eclipse |
| **Postcondición** | Se debe ver la imagen de pantalla |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF2** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe habilitar un botón en la pantalla de inicio que permita seguir a la pantalla siguiente donde inicia la historia. |
| **Entradas** | Valor numérico: MousePressed |
| **Salidas** | Switch: Cambio de pantalla |
| **Precondición** | Se debe estar en la pantalla de inicio |
| **Postcondición** | Habilita pantalla para comenzar la historia |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF3** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe mostrar la pantalla Atlantis que comienza con la historia. |
| **Entradas** | TXT, PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Presionar Start para cambiar de pantalla |
| **Postcondición** | Pasa a la siguiente pantalla para continuar iniciar la historia |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF4** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar el botón para continuar con la siguiente parte de la historia. |
| **Entradas** | Valor numérico: MousePressed, |
| **Salidas** | Switch: Cambio de pantalla |
| **Precondición** | Presionar el botón para cambiar la pantalla |
| **Postcondición** | Pasa a la siguiente pantall para continuar la historia |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF5** | |
| **Descripción** | El **cuento** muestra la siguiente pantalla para continuar la historia con la imagen correspondiente. |
| **Entradas** | PImage (png), TXT |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | El **cuento** continúa con la siguiente pantalla para continuar la historia con la imagen correspondiente |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF6** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar el botón para continuar con la siguiente parte de la historia. |
| **Entradas** | Valor numérico: MousePressed, |
| **Salidas** | Switch: Cambio de pantalla |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | Pasa a la siguiente pantalla para continuar la historia |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF7** | |
| **Descripción** | El **cuento** muestra la siguiente pantalla para continuar la historia con la imagen correspondiente. |
| **Entradas** | PImage (png), |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | El **cuento** continúa con la siguiente pantalla para continuar la historia con la imagen correspondiente |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF8** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar el botón para continuar con la siguiente parte de la historia. |
| **Entradas** | Valor numérico: MousePressed, |
| **Salidas** | Switch: Cambio de pantalla |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | Pasa a la siguiente pantalla para continuar la historia |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF9** | |
| **Descripción** | El **cuento** muestra a la pantalla que avisa al lector sobre la interacción para continuar la historia con la imagen correspondiente. |
| **Entradas** | PImage (png), TXT |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | El **cuento** continúa con la siguiente pantalla para continuar la historia con la imagen correspondiente |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF10** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar el botón para continuar con la pantalla interactiva de la historia. |
| **Entradas** | Valor numérico: MousePressed |
| **Salidas** | Switch: Cambio de pantalla |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | Pasa a la pantalla interactiva |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF11** | |
| **Descripción** | El **cuento** muestra la pantalla con los objetos interactivos para continuar la historia y descubrir atlantis |
| **Entradas** | PImage (png), TXT |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | Muestra la pantalla y los objetos interactivos |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF12** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar en la pantalla interactiva el submarino |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF13** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de permitir al lector prender la luz del submarino |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF14** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de permitir al lector arrastrar el submarino hasta la cueva con la luz encendida |
| **Entradas** | PImage (png), valor numérico: MouseDragged |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva y Agarrar el objeto con el mouse |
| **Postcondición** | El submarino se mueve |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF15** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar en la pantalla interactiva al personaje de la historia |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF16** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de permitir al lector arrastrar al personaje fuera del submarino |
| **Entradas** | PImage (png), valor numérico: MouseDragged |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva y Agarrar el objeto con el mouse |
| **Postcondición** | El personaje sale del submarino |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF17** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar en la pantalla interactiva el Libro guía de la expedición a Atlantis de la historia |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF18** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de permitir al lector arrastrar el Libro fuera del submarino |
| **Entradas** | PImage (png), valor numérico: MouseDragged |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva y Agarrar el objeto con el mouse |
| **Postcondición** | El Libro sale del submarino |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF19** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar en la pantalla interactiva el camino incorrecto hacia Atlantis |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF20** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de permitir al lector seleccionar el camino incorrecto y aparecer en rojo |
| **Entradas** | PImage (png), valor numérico: MousePressed |
| **Salidas** | Switch: cambio de pantalla |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva y dar click al camino incorrecto |
| **Postcondición** | Se muestra en rojo el camino y no pasa a la siguiente pantalla |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF21** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar en la pantalla interactiva el camino correcto hacia Atlantis |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF22** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de permitir al lector seleccionar el camino correcto para descubrir |
| **Entradas** | PImage (png), valor numérico: MousePressed |
| **Salidas** | Switch: cambio de pantalla |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva y dar click al camino correcto |
| **Postcondición** | Pasa a la pantalla del descubrimiento de Atlantis |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF23** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar la pantalla donde descubren Atlantis |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF24** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar el botón para continuar con la pantalla del final de la historia |
| **Entradas** | Valor numérico: MousePressed |
| **Salidas** | Switch: Cambio de pantalla |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón NEXT |
| **Postcondición** | Pasa a la pantalla del final |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF25** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar la pantalla del final de la historia |
| **Entradas** | PImage (png) |
| **Salidas** | - |
| **Precondición** | Estar en la pantalla interactiva |
| **Postcondición** | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF26** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de mostrar el botón para volver a la pantalla de inicio |
| **Entradas** | Valor numérico: MousePressed |
| **Salidas** | Switch: Cambio de pantalla |
| **Precondición** | Se debe oprimir el botón THE END |
| **Postcondición** | Pasa a la pantalla de inicio |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF27** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de poder cargar y dividir un archivo TXT |
| **Entradas** | Archivo de texto |
| **Salidas** | Palabras |
| **Precondición** | El archivo de estar en el computador |
| **Postcondición** | Se puede acceder a las palabras del texto |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF28** | |
| **Descripción** | El **cuento** debe de poder cargar y dividir un archivo TXT |
| **Entradas** | Archivo de texto |
| **Salidas** | Palabras |
| **Precondición** | El archivo de estar en el computador |
| **Postcondición** | Se puede acceder a las palabras del texto |

**Link behance:** [**https://www.behance.net/gallery/116390439/Interactive-Story-Atlantis**](https://www.behance.net/gallery/116390439/Interactive-Story-Atlantis)