

Análisis

Brief

Para este laboratorio, como Diseñadores de Medios Interactivos, se les ha pedido crear una composición con la cual se podrá interactuar, esta composición se debe crear a partir de un cuento corto en formato TXT (al menos un cuento de 300 palabras). La composición debe representar una escena del cuento (la que usted elija) y el “lector” deberá poder interactuar al menos con 5 elementos mencionados en el cuento. Algunos ejemplos de las interacciones podrían ser:

1. Cambiar el tamaño de los elementos de acuerdo con la posición del mouse (ver función map de processing).
2. Cambiar la opacidad de los elementos.
3. Poder mover los elementos de posición.

Las interacciones deben ser evidentes para el “lector” sin tener instrucciones. Por otro lado, las interacciones deben tener un hilo conductor, según la escena que están representando. La composición deberá implementar el efecto parallax.

Finalmente, una vez el “lector” haya terminado de realizar todas las interacciones posibles en la composición, esta deberá pasar a una pantalla que indique la finalización del programa, en este momento se guardará la historia nuevamente en un TXT, el cual habrá editado las palabras las cuales fueron elegidas para que el usuario interactuara con sus representaciones gráficas.

Contexto

Para este proyecto, se debe crear un cuento interactivo a partir de un texto (de al menos 300 palabras). En él se va a mostrar una escena de la historia y el usuario podrá interactuar con 5 elementos de la escena, de manera intuitiva; es decir, sin necesidad de instrucciones y con un hilo conductor. Al finalizar la interacción con todos los elementos, se pasará a una pantalla de finalización y se guardará la historia nuevamente en un TXT, editado según las palabras escogidas para las interacciones.

Entidades

1. Main
2. Cat
3. Element
 - a. Outfit
 - b. Rabbit
 - c. Plant
 - d. Flower
 - e. Potato

Requerimientos funcionales

RF1	
Descripción	El programa debe mostrar la escena del juego elegida.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (pantalla de la escena).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF2	
Descripción	El programa debe permitir arrastrar la ropa del gato.
Entradas	posX y posY de las imagen de la ropa.
Salidas	posX igual a mouseX y posY igual a mouseY.
Precondición	Debe existir la imagen de la ropa.
Postcondición	-

RF3	
Descripción	El programa debe permitir soltar la ropa del gato y, dependiendo de su ubicación, cambia al personaje o se devuelve a su lugar original.
Entradas	posX, posY de la ropa y posX, posY del personaje.
Salidas	-
Precondición	Las coordenadas de la ropa deben ser las del mouse.
Postcondición	Cambio en el personaje o vuelve a su lugar original.

RF4	
Descripción	El programa debe mostrar a conejos corriendo por el piso.
Entradas	posX y posY de los conejos.
Salidas	-
Precondición	Debe existir la imagen del conejo.
Postcondición	-

RF5	
Descripción	El programa debe permitir arrastrar los conejos.
Entradas	posX y posY de los conejos.
Salidas	posX igual a mouseX y posY igual a mouseY.
Precondición	-
Postcondición	-

RF6	
Descripción	El programa debe permitir soltar el conejo y, dependiendo de su ubicación, se mete a una bolsa o se devuelve a su lugar original.
Entradas	posX, posY del conejo y posX, posY de la bolsa.
Salidas	-

Precondición	Las coordenadas del conejo deben ser las del mouse y debe existir la imagen de la bolsa.
Postcondición	Desaparece el conejo o vuelve a su lugar original.

RF7	
Descripción	El programa debe permitir hacer crecer la planta con el mouse.
Entradas	posX, posY y tamaño de la planta.
Salidas	Aumento en tamaño de la planta.
Precondición	Debe existir la imagen de la planta.
Postcondición	Planta más grande.

RF8	
Descripción	El programa debe permitir cambiar la opacidad de las flores de la planta.
Entradas	Opacidad de la imagen, coordenadas del mouse.
Salidas	Aumento en la opacidad.
Precondición	Deben existir la imagen de las flores.
Postcondición	Flores más visibles.

RF9	
Descripción	El programa debe permitir arrastrar las papas.
Entradas	posX y posY de las papas.
Salidas	posX igual a mouseX y posY igual a mouseY.
Precondición	Deben existir la imagen de las papas.
Postcondición	-

RF10	
Descripción	El programa debe permitir soltar las papas y, dependiendo de su ubicación, se mete a una bolsa o se devuelve a su lugar original.
Entradas	posX, posY de la ropa y posX, posY de la bolsa.
Salidas	-
Precondición	Las coordenadas de la papa deben ser las del mouse y debe existir la imagen de la bolsa.
Postcondición	Desaparece la papa o vuelve a su lugar original.

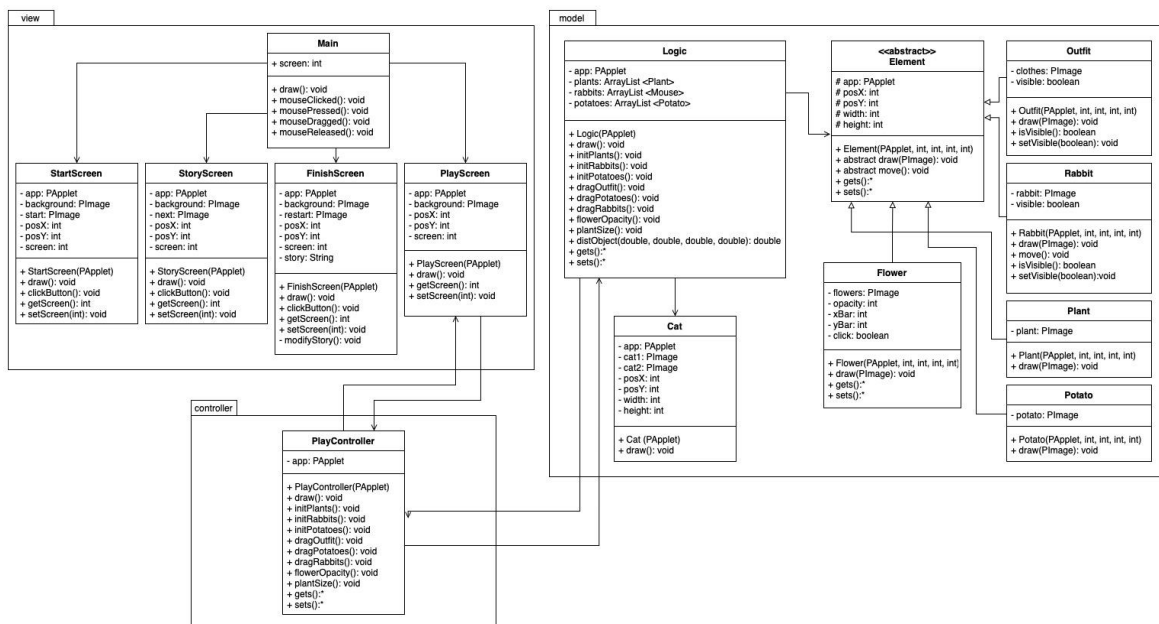
RF11	
Descripción	El programa debe mostrar una pantalla de finalización al cabo de las 5 interacciones.
Entradas	-
Salidas	-
Precondición	Las 5 interacciones deben ser completadas.
Postcondición	Muestra la pantalla final.

RF12	
Descripción	El programa debe guardar el texto de la historia, modificando las palabras elegidas para las interacciones, poniéndolas en mayúscula.
Entradas	Archivo TXT.
Salidas	-
Precondición	El archivo TXT debe estar cargado.
Postcondición	Archivo TXT con modificaciones.

Requerimientos no funcionales

- Debe ser en lenguaje Java.
- Debe ser funcional.
- Debe tener elementos gráficos.
- Debe ser con base a un cuento de mínimo 300 palabras.
- Debe tener un hilo conductor.
- Debe tener un efecto parallax.

Diagrama de Clases



Behance

[https://www.behance.net/gallery/116385697/Interactive-Story?tracking_source=for you feed user published](https://www.behance.net/gallery/116385697/Interactive-Story?tracking_source=for_you_feed_user_published)