

Pablo Morales, 1114424  
Ángel Gonzales, 1180724

1. Acciones que el programa debe poder hacer:
  - a) Solicitar al usuario el nombre del niño, su edad y su color favorito.
  - b) Mostrar una narrativa de las diferentes secuencias.
  - c) Dibujar las partes del cuento con colores según la narrativa del cuento.
  - d) Permitir al usuario avanzar a las diferentes partes del cuento con las teclas de los números designados en cada una de las secuencias.
  - e) Salir del cuento como la tecla desde el menú principal con la tecla “3” y dentro de la secuencia la tecla “6”.
2. Datos con los que va a trabajar y qué información pedirá al usuario:
  - a) Datos: nombre del niño, edad del niño y su color favorito (dentro de los colores que se dan a elegir).
  - b) Información solicitada al usuario: nombre del niño, edad del niño, selección de un color favorito de una lista predefinida.
3. Variables utilizadas para almacenar información:
  - a) nombre: Almacena el nombre del niño que desea ejecutar el cuento donde él será el protagonista.
  - b) edad: Almacena la edad del niño protagonista.
  - c) Color favorito: Almacena el color favorito seleccionado por el usuario.
4. Condiciones o restricciones para considerar y cálculos que debe realizar:
  - a) Restricción: El usuario debe seleccionar un color de una lista predefinida y seleccionar alguna alguna opción del menú que son “1”, “2” y “3”. Dentro de la secuencia debe elegir alguna de las secuencias del cuento (entre los números 1 y 5).
  - b) Cálculos: No hay cálculos en este programa, solo solicitudes de entrada y representación de datos.
5. Algoritmo implementado en el programa, descrito mediante un Diagrama de Flujo:
  - a) Una vez se ejecuta el programa, se solicitan los datos al usuario donde él será el protagonista del cuento.
  - b) Después de obtener los datos, se muestran las secuencias narrativas junto con la representación gráfica del cuento narrado para una mejor experiencia.
  - c) El usuario tiene la opción de avanzar a la siguiente secuencia presionando la tecla “1”, “2”, “3”, “4” o “5” dependiendo de la secuencia del cuento al que quiere dirigirse.
  - d) Este proceso se repite hasta que se han mostrado todas las secuencias narrativas y el protagonista desee salir del cuento.

## Diagrama de flujo:

