

2015

Lenguaje programación Haskell

"Cuento Interactivo"

• Beatriz Benedicto Granell • Víctor Jarilla Romo • Pablo Fernández Díaz
• Nerea Almela • Alberto Barres Martínez • Andrés Ballester Medina

Grupo 2A2
10/01/2015



1. Presentación del trabajo:

Al tener vía libre para crear nuestro propio programa empleando el lenguaje Haskell, decidimos buscar una forma de acercar Haskell al usuario, y por ello la forma más sencilla era interactuando con el mediante una trama . El proyecto en el que hemos decidido realizar trata de un cuento interactivo.

En este cuento el “jugador” toma control del destino o ruta que tomará el cuento entre una selección de cuatro rutas principales con distintas subrutas cada una.

2. Fases del Trabajo:

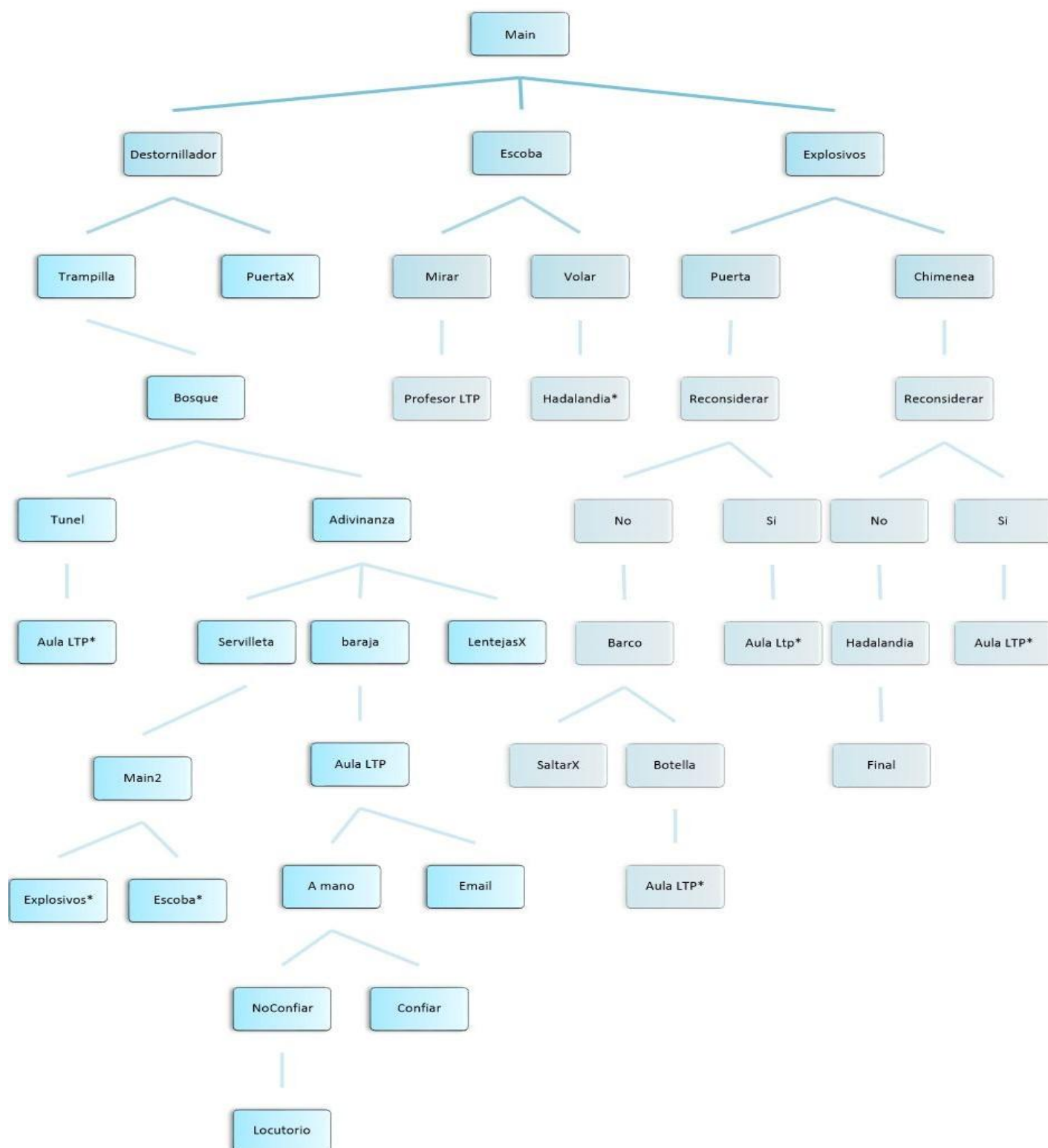
En primer lugar , nos planteamos un mini guión para probar si se podía hacer, nos centramos en la opción de prácticas que aprendimos del "putStr" , la cual sirve para imprimir líneas.

En segundo , una vez vimos que se podía imprimir sin problemas por terminal, comenzamos a usar "getLine" para captar contestaciones del usuario y así interactuar con él. Una forma sencilla de captar usuarios siempre es poniendo las menores dificultades a la hora de usar un programa nuevo, por ello elegimos que el usuario solo contestase con "a" , "b" ,"c" o "d" o escribir cosas puntuales.

En tercer lugar se decidió ampliar las rutas y la extensión del cuento

Por último pasamos a la fase de testeo. En esta ultima cambiamos distintos métodos, por ejemplo, al comienzo nuestra idea fue la del uso del método "sleep()" para que la historia se imprimiese en un tiempo adecuado a una lectura del usuario , sin embargo, nos dimos cuenta de que en ciertas partes de la historia el texto se hacía pesado, mientras que en otras era demasiado rápido por lo que lo sustituimos por el uso de la tecla "Enter" para el paso de los textos.

También, decidimos cambiar el color de fondo de la terminal para hacerlo más adecuado al tipo de historia y según el momento en que se encuentre de la historia.

Diagrama

(*) Camino con mismo final , ir al camino con dicho nombre sin *

(X) Muerte

3. Métodos creados:

4

A continuación vamos a dar una breve explicación de los métodos y el porqué de su creación

- **correccionEXE**. Este método consiste en evitar los errores del .exe porque nos dimos cuenta que, al leer una línea con el "getline" en el .exe, nos aparecía la línea anterior, por eso, antes de hacer el .exe ponemos una línea en blanco antes de los "getline" para evitar este problema.
- **Sleep**. Mediante el uso del "threadDelay" lo multiplicamos para hacer que se mida en segundos, así el programa espera los segundos que le introduzcas.
- **abrePrograma**. Llamando a este método lo que hacemos es ejecutar el ghci de Haskell.
- **escribeLinea**. Es el método más usado durante todo el programa ya que gracias a él podemos hacer que se escriba una línea tabulada y con el mismo número de espacios y, además, hacemos que pases cada línea dándole al "Enter".
- **escribeRespuesta**. Exactamente igual que el método citado anteriormente. La única diferencia es que aquí las respuestas aparecen cada cierto tiempo y que lo usamos para mostrar las respuestas que se dan a lo largo del cuento.
- **escribeEsp**. Escribe la cantidad de saltos de línea que le indiques.
- **cantidadNum**. Método usado en el juego del precio justo. Lee el número que has introducido y te dice si éste es más grande o más pequeño del número que se pide o, si has tenido fortuna, te dice que el número introducido es el correcto. En caso de error o de no poner un número también es mostrado por pantalla un mensaje.
- **leeNombre**. Utilizado únicamente al principio, lo único que hace es leer el nombre introducido.
- **leeSiNo**. Lee si la respuesta a la pregunta realizada es 'sí' o 'no'. Con el uso del toUpper convertimos todo en mayúsculas y así evitamos que puedan haber errores.
- **leeOpciones2, leeOpciones3, leeOpciones4**. Estos tres métodos citados se comportan exactamente de la misma forma. En todos ellos se lee la respuesta a la pregunta que se ejecuta y se responde 'A', 'B', 'C' o 'D'. También se hace uso del toUpper por si se introduce la respuesta en minúscula.
- **cambiaColorNormal**. Cambia a color de fondo Blanco y letra negra (color F0).
- **cambiaColorMuerte**. Cambia color de fondo negro y letra roja (color 0C).

Miembros del grupo:

- Beatriz Benedicto Granell
- Víctor Jarilla Romo
- Pablo Fernández Díaz
- Nerea Almela
- Alberto Barres Martínez
- Andrés Ballester Medina