

1. Proceso de análisis del problema

a. Contexto

Se debe crear un aplicativo, basado en un cuento infantil, con el cual se pueda interactuar. Se debe generar a partir de un archivo TXT (el cuento, de al menos 300 palabras). Se debe mostrar una escena del cuento, implementando el efecto parallax, y el usuario deberá poder interactuar con 5 elementos mencionados en la historia. Dichas interacciones tendrán que ser evidentes para el usuario sin la necesidad de una instrucción que lo guíe. Al final, se mostrará una pantalla de finalización, y las palabras con las que se interactuó se guardarán en un nuevo documento de texto plano editadas o resaltadas.

b. Requerimientos funcionales en el formato establecido

RF1	
Descripción	Se debe cargar las palabras desde un archivo de texto plano
Entradas	Archivo de texto plano
Salidas	palabras
Precondición	debe leer un archivo de texto plano
Postcondición	

RF2	
Descripción	El programa debe iniciar cuando se haga click en el botón de “start” después de una pantalla de contexto
Entradas	Archivo en formato jpg o png (pantalla de contexto) y X y Y de la zona sensible de los botones
Salidas	Pantalla de juego
Precondición	Deben existir las imágenes y se debió hacer click sobre el botón “start”.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF3	
Descripción	el programa debe cargar el fondo y los 5 elementos con los que se va interactuar
Entradas	Elementos con los que se va a interactuar y las palabras
Salidas	Cambio de pantalla.
Precondición	
Postcondición	

RF4	
Descripción	El aplicativo debe permitir la interacción del usuario y los elementos
Entradas	El usuario
Salidas	La acción (interactuar)
Precondición	El usuario debe realizar alguna acción para interactuar con los elementos
Postcondición	Los elementos debe realizar una acción acorde con la palabra

RF5	
Descripción	Se debe pasar a la pantalla de finalización
Entradas	
Salidas	Pantalla de finalización
Precondición	Interactuar con los 5 elementos
Postcondición	

RF6	
Descripción	El programa debe crear otro documento de texto plano con las palabras con las que se interactuó, editadas.
Entradas	Las palabras
Salidas	Las palabras editadas o resaltadas
Precondición	
Postcondición	Documento de texto plano nuevo

c. Requerimientos no funcionales en el formato establecido

RNF1 Imagen de pantalla de inicio

RNF2 Imagen pantalla de juego

RNF3 Imagen pantalla final

RNF4 Fondo con efecto parallax

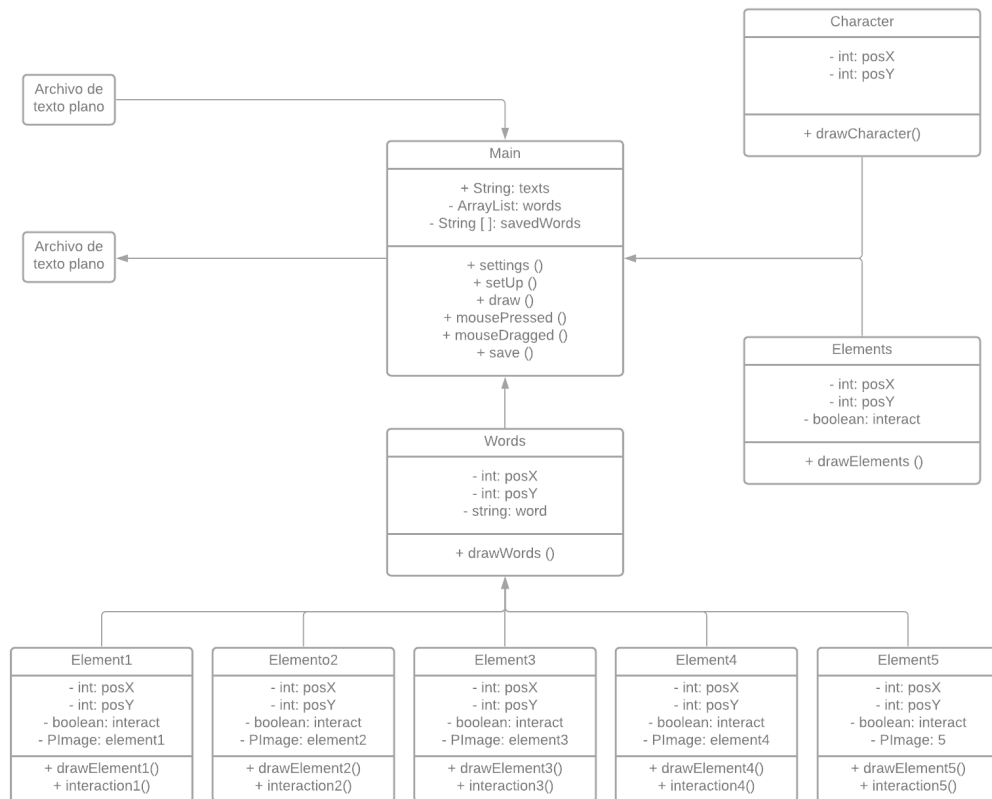
RNF4 Debe hacerse con la librería de processing

RNF5 Debe estar basado en un cuento infantil

d. Entidades

- usuario
- documento de texto
- lista de palabra
- elementos
- nuevo documento de texto

2. Proceso de diseño del problema - diagrama UML



3. Ficha técnica de diseño con los conceptos de ui/ux vistos en clases

- Referencias
- Wireframes
- Prototipo de alta fidelidad

4. link de la ficha técnica en behance

<https://www.behance.net/gallery/116342871/Aladdins-magic-lamp>