

Intensamente

A cada persona, a lo largo de su vida, le van sucediendo diferentes eventos que son vividos intensamente de acuerdo a las propias emociones y de esta manera va construyendo su personalidad.

El objetivo es modelar algunos aspectos de las personas, sus emociones y los eventos que viven.

- 1) Averiguar si una persona es adolescente. Los expertos en las emociones informan que la etapa de adolescencia arranca con 12 años y termina cuando cumple 19.
- 2) Hacer que una persona tenga una nueva emoción.
- 3) Averiguar si está por explotar emocionalmente, lo que ocurre cuando todas las emociones de la persona pueden liberarse.
- 4) Representar que una persona viva un evento, con las consecuencias que ello puede implicar.
- 5) Permitir modificar el valor para considerar elevada la intensidad de las emociones
- 6) Hacer que todos los integrantes de un grupo de personas vivan un mismo evento.

Los eventos

Los eventos que una persona vive generan un impacto en la persona y pueden liberar todas sus emociones, pero depende de cómo sea cada una de ellas. Una emoción se libera según el evento, pero solamente si dicha emoción puede ser liberada.

Todas las emociones deben poder informar cuántos eventos experimentaron en su existencia, independientemente si en estos fueron liberadas o no.

Muchas veces pasa que al liberarse la emoción, algo se altera en ella que hace que no pueda volver a liberarse ante un próximo evento.

El impacto de un evento se expresa con un número positivo. También se conoce la descripción de cada evento, que se representa como una cadena de caracteres.

Las emociones

Las emociones, si bien son propias de cada persona, tienen rasgos distintivos y ciertas características comunes entre diferentes personas. De esta manera, se identifican, al menos inicialmente, ciertos estereotipos de emociones.

El valor para considerar elevada la intensidad de una emoción es el mismo para todas las personas y emociones, pero puede cambiarse en cualquier momento.

Furia

La emoción de la furia consta de una serie de *palabrotas* que se van aprendiendo u olvidando con el tiempo.

La furia de una persona puede liberarse si tiene una intensidad elevada y si conoce al menos una palabrota con más de 7 letras. La intensidad inicial es 100, pero puede variar.

Liberarse consiste en disminuir la intensidad tantas unidades como el impacto del evento. Además, olvida la primer palabrota aprendida.

Alegría

No hay un valor inicial conocido para su intensidad, sino que depende de cada caso.

Liberarse consiste en disminuir la intensidad tantas unidades como el impacto del evento. Nunca su intensidad puede ser negativa, sino que si por cualquier circunstancia se le quisiera dar un valor negativo, se le da el mismo valor, pero positivo.

La alegría puede ser liberada cuando tiene una intensidad elevada y la cantidad de eventos vividos es par.

Tristeza

La emoción de la tristeza de cualquier persona sabe que inicialmente su causa es la melancolía. Su intensidad puede variar sin limitaciones.

La tristeza puede ser liberada si su causa no sea precisamente la melancolía y su intensidad es elevada.

Liberarse implica registrar como causa la descripción del evento vivido y disminuir la intensidad tantas unidades como el impacto del evento.

Desagrado y temor:

En ambos casos, pueden ser liberadas cuando tienen una intensidad elevada y la cantidad de eventos vividos es mayor que su propia intensidad.

Liberarse implica disminuir la intensidad tantas unidades como el impacto del evento.

Intensamente 2

Aparece una nueva emoción que toda persona puede tener: ansiedad. Inventar una implementación que tenga algo diferente a las otras emociones, utilizando el concepto de polimorfismo y herencia. Explica para qué fueron útiles dichos conceptos.

Requerimientos

- Hacer el código correspondiente para resolver todos los ítems pedidos
- Hacer al menos un test para el ítem 6