



14. JARDUERA: HISTORIA INTERAKTIBOA

Helburua:

Sorkuntza narratiboa programazioaren logikarekin integratzea. Jarduera honek narrazioaren sormena eta programa baten adarren planifikazio logikoa konbinatzen ditu.

Jarduera:

Ikusten dugunez, istorioak kontatzea zurea izan daiteke; beraz, laguntza behar dugu.

Historia interaktibo bat sortuko dugu, eta, horretarako, historiako adarkatzeak irudikatzen dituzten txartelak edo fluxu-diagramak erabiliko dituzu.

Zer esan nahi du horrek?

Bada, erabiltzailearen erabaki bakoitzak beste norabide batean eramango du istorioa. Pentsamendu konputazionalaren printzipioak narratiba on baten emozioarekin hobekien konbinatzen dituen izango da onena.

Hona hemen erabil ditzakezun baliabide batzuk:

Unsplash eta Pixabay:

Zure historiara egokitzen diren kalitate handiko irudiak aurkitzeko doako irudi-bankuak.

Kanba:

Zure historiarako irudi pertsonalizatuak sortzeko aukera ematen dizun diseinu grafikoko tresna.

