

## Archivos de configuración

### 1. Script de dramatización

Cada obra es descrita por un archivo YAML<sup>1</sup> con la siguiente estructura:

**SEMANTICDICTIONARYFILE:** [Palabra] Ruta al archivo YAML que define el diccionario semántico.

**CHARACTERDESCRIPTORFILE:** [Palabra] Ruta al archivo YAML que define las características del personaje.

**CONFIGURATIONDESCRIPTORFILE:** [Palabra] Ruta al archivo YAML que describe parametrizaciones adicionales de la obra

**WORLDMAPDESCRIPTORFILE:** [Palabra] Ruta al archivo YAML que define el mapa del mundo.

**SCRIPT:** [Lista de escenas] Escenas que deben interpretar los actores

**BADWORDS:** [Lista de palabras] Palabras que el actor no puede decir

En donde una escena tiene la siguiente estructura:

**ID:** [Número] Identificador único de la acción.

**PRECONDITIONS:** [Lista de números] Acciones que deben terminar antes de empezar esta.

**PLAYERNAME:** [Lista de palabras] Identificadores de actores que ejecutarán la acción.

**COMMANDS:** [Lista de comandos] Comandos que se ejecutaran en paralelo.

**EMOTIONAL EVENT:** [Evento emocional] Parametrización de un evento emocional.

En donde un comando tiene la siguiente estructura:

**[ACCIÓN]** Nombre de la acción:

**[PARÁMETRO1]** Nombre del parámetro: **[Frase]** Parametrización de la acción.

**[PARÁMETRO2]** Nombre del parámetro: **[Frase]** Parametrización de la acción.

**DEFAULT\_MODULE:** [ID\_Módulo] Identificador del módulo específico que se quiere que ejecute la acción. (Opcional)

---

<sup>1</sup> Human friendly data serialization standard.

Y un evento emocional es descrito bajo la siguiente estructura:

**OBJECT:** [Palabra] Parametrización del evento.

**PERSON:** [Palabra] Parametrización del evento.

**EVENT:** [Palabra] Parametrización del evento.

En la Ilustración 1 se puede observar un script de dramatización de ejemplo.

```
semanticDictionaryFile: SemanticDictionary.yaml
characterDescriptorFile: CharacterDescriptor.yaml
configurationDescriptorFile: ConfigurationDescriptor.yaml
worldMapDescriptorFile: WorldMapDescriptor.yaml
script:
  - id: 1
    preconditions: []
    playerName: A1
    commands:
      DECIR:
        TEXTO: ERES UN IDIOTA
        TONO: HABLAR
    emotionalEvent :
      person: Mama
      event: Ganar
      object: Loteria
  - id: 2
    preconditions: [1]
    playerName: A1
    commands:
      AGARRAR:
  - id: 3
    preconditions: [2]
    playerName: A1
    commands:
      MOVER: DERECHA
badWords: [IDIOTA, TONTO]
```

**Ilustración 1.** Ejemplo de script de dramatización.

## 2. Diccionario semántico

La semántica utilizada por los eventos emocionales es descrita en un archivo YAML con la siguiente estructura:

**PERSONS:** [Lista de declaraciones semánticas]

**EVENTS:** [Lista de declaraciones semánticas]

**OBJECTS:** [Lista de declaraciones semánticas]

Donde una declaración semántica tiene la siguiente estructura:

**[Palabra]** Identificación de la declaración: **[Número]** Valor cuantitativo de la declaración semántica.

En la Ilustración 2 se puede observar un ejemplo de un diccionario semántico.

```
persons:
  Enemigo: -1
  No amigable: -0.3
  Desconocido: 0
  Amigo: 0.7
  Cercano: 0.8
events:
  Indeseable: -1
  Algo Indeseable: -0.4
  Indiferente: 0
  Algo Deseable: 0.4
  Deseable: 0.1
objects:
  Repulsivo: -1
  No valioso: -0.2
  Indiferente: 0
  Valioso: 0.6
  Importante: 0.8
```

**Ilustración 2.** Ejemplo diccionario semántico.

### 3. Archivo de parametrización del personaje

La configuración de los personajes que interpretaran los actores se describe en un archivo YAML con la siguiente estructura:

**CHARACTERDESCRIPTORS:** [Lista de descriptor de personaje]

En donde un descriptor de personaje tiene la siguiente estructura:

**PLAYERNAMES:** [Lista de palabras] Identificadores de actores que tendrán la parametrización.

**PERSONRELATIONSHIPS:** [Lista de instancias semánticas]

**EVENTDESIRABILITIES:** [Lista de instancias semánticas]

**OBJECTRELATIONSHIPS:** [Lista de instancias semánticas]

**GENDER:** [Palabra] Genero del actor

**AGE:** [Palabra] Valor cualitativo de la edad del actor.

**EMOTIONALAXIS:** [Lista de ejes emocionales]

En donde un eje emociona tiene la siguiente estructura:

**POSITIVENAME:** [Palabra] Identificador del extremo positivo emocional.

**NEGATIVENAME:** [Palabra] Identificador del extremo negativo emocional.

**CURRENTVALUE:** [Numero] Valor actual de la variable emocional.

**BASEVALUE:** [Número] Neutro emocional propio del actor.

**FORGETFACTOR:** [Número] Constante K de función lineal emocional.

**EVENTINFLUENCES:** [Lista de declaraciones semánticas]

Y una instancia semántica tiene la siguiente estructura:

[Palabra] Identificador de la instancia: [Palabra] Identificador de declaración semántica.

**Nota:** Los identificadores de las declaraciones semánticas listadas en **EVENTINFLUENCES** son los mismos descritos en **EVENTDESIRABILITIES**.

En la Ilustración 3 se puede observar un ejemplo de un archivo de parametrización de actor.

```

characterDescriptors:
  - playerNames: [A1]
    personRelationships:
      Mama: Amigo
      Vecino: Enemigo
      Transeunte: Desconocido
    eventDesirabilities:
      Morir: Indeseable
      Ganar: Deseable
      Perder: Algo Indeseable
    objectRelationships:
      Loteria: Valioso
      Billetera: Importante
      Mama: Importante
    gender: hombre
    age: niño
    emotionalAxis:
      - positiveName: Felicidad
        negativeName: Tristeza
        currentValue: 0.2
        baseValue: 0
        forgetFactor: 0.1
        eventInfluences:
          Morir: 1
          Ganar: 0.8
          Perder: 0.2

```

**Ilustración 3.** Ejemplo de archivo de parametrización de los personajes.

## 4. Archivo de definición del mapa del mundo

El modelo del mundo es modelado por medio de un archivo YAML con la siguiente estructura:

**LOCATIONS:** [Lista de palabras] Identificadores de las bifurcaciones

**ROADS:** [Lista de caminos] Conexiones entre bifurcaciones

**INITIAL\_LOCATION:** [Lista de ubicaciones iniciales] Ubicaciones iniciales de cada actor

En donde un camino tiene la siguiente estructura:

**ORIGIN:** [Palabra] bifurcación origen

**TARGET:** [Palabra] bifurcación destino

**DIRECTION:** [Palabra] Dirección física del camino. Para el presente trabajo se manejan 3 direcciones: [LEFT, RIGHT y AHEAD]

Y una ubicación inicial tiene la siguiente estructura:

[**ID ACTOR**] Identificador de un actor: [**ID BIFURCACION**] Identificador de una bifurcación definida en **LOCATIONS**.

En la

**Ilustración 4** se puede observar un ejemplo de un archivo de definición del mapa del mundo.

```
locations: [iglesia, carcel, neutral_1, neutral_2, neutral_3]
roads:
  - origin: neutral_1
    target: neutral_2
    direction: left
  - origin: neutral_2
    target: iglesia
    direction: right
  - origin: neutral_2
    target: neutral_3
    direction: right
  - origin: neutral_3
    target: carcel
    direction: left
initial_location:
  A1: neutral_1
```

**Ilustración 4.** Ejemplo de archivo de definición del mapa del mundo.