

Archivos de configuración

1. Script de dramatización

Cada obra es descrita por un archivo YAML¹ 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)

¹ 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.