

Lectura

Se realiza la lectura de datos con la función `leer_datos(archivo)`

Proceso:

- Abre el archivo de texto donde se contienen los datos
- Separa las secciones correspondientes a cada personaje o enemigo, delimitadas por -----
- A cada línea de cada sección se le busca un “: “, para separar y guardar la clave, valor
- Luego esos datos son almacenados en un diccionario para cada sección
- Por último, los diccionario son guardados en una lista previamente hecha

Validación

Se realiza una validación con la función `validar_datos(archivo)`

Proceso:

- Se compila un patrón que pueda contener uno o más espacios, dígitos y letras
- Se revisa para cada diccionario en la lista que el nombre cumpla con el patrón, y si no lo hace se le lanza una advertencia al usuario

Preparación de datos

- Función: `estandarizar_datos(diccionario)`
 - Recorre cada clave ,valor en los diccionarios
 - Convierte los valores de texto de cada clave a formato capitalizado
- Función: `contar_juegos(diccionario)`
 - Verifica que la clave “games esté en el diccionario”
 - Toma el valor de la clave
 - Asigna una variable juegos igual al formato json del valor de “games”
 - Verifica si juegos es una lista para asignar su longitud en una nueva del diccionario
 - Si no lo es, entonces asigna 1
 - Si el json da un error, entonces verifica que el valor exista y asigna 1
 - Si no, entonces asigna un 0

Análisis estadístico

Se realiza un análisis con la función `analisis_estadistico(personajes_almacenados, enemigos_almacenados)`

Proceso:

- Obtiene la cantidad de juegos aparecidos de cada personaje y enemigo
- Calcula la media, mediana y moda sobre las cantidad de apariciones de los personajes y enemigos en los juegos de la saga
 - En la moda se agrega una excepción por si no hay un dato que más se repita
- También se calcula la desviación estándar
 - Se asigna una excepción por si solo hay un valor que calcular

Resultados obtenidos

Validando datos de personajes

Validación completada.

Validando datos de enemigos

Validación completada.

Datos de personajes

2 personaje(s) leído(s).

name --> Midna

gender --> Female

race --> Twili

description --> Midna is a recurring character in the legend of zelda series. she is a resident of the twilight realm and a descendant of the ancient twili people. at first, she seems to be a strange, dark creature with an agenda of her own and little regard for link, but she ends up changing her attitude towards those who are willing to help her.

games --> ['the legend of zelda: twilight princess']

games_number --> 1

name --> Ancient oven

gender --> None

race --> None

description --> The ancient oven is a character in breath of the wild.

games --> ['the legend of zelda: breath of the wild']

games_number --> 1

Datos de enemigos
2 enemigo(s) leído(s).

name --> Bokoblin

race --> None

description --> Bokoblins, also known as red bokoblins, are recurring enemies in the the legend of zelda series. they are common infantry units utilized—alongside moblins or bulblins—by antagonists such as ganon. they can be defeated with most conventional weapons.

games --> ['the legend of zelda: the wind waker', 'the legend of zelda: twilight princess', 'the legend of zelda: skyward sword', 'the legend of zelda: breath of the wild']

games_number --> 1

name --> Daira

race --> None

description --> Daira are recurring enemies and sub-bosses in the legend of zelda series. they are expert axe-throwers, and their axes are able to slice through most shields, making them more dangerous than those enemies who wield conventional swords or spears.

games --> ['zelda ii: the adventure of link']

games_number --> 1

--- Análisis Estadístico de Personajes ---

Media de apariciones: 1

Mediana: 1.0

Moda: 1

Desviación estándar: 0.0

--- Análisis Estadístico de Enemigos ---

Media de apariciones: 1

Mediana: 1.0

Moda: 1

Desviación estándar: 0.0

El proceso responde al problema de organizar, limpiar y analizar información sobre personajes y enemigos del universo de The Legend of Zelda de forma automatizada y estructurada. A partir de archivos de texto simples, se construyen estructuras

analizables y comparables, facilitando tareas como identificar personajes o enemigos más frecuentes y preparar la base para visualizaciones.