

Práctica 4: “Diagrama de Flujo”

Angel Bernardo Márquez Valdivia

22110348

7E

Sistemas Expertos



Diagrama de Flujo

El diagrama de flujo representa **la lógica del juego “Clue Interactivo”**, que es una narrativa tipo novela de misterio donde el jugador avanza por capítulos, recibe pistas y finalmente intenta resolver un crimen. Cada parte del diagrama muestra un paso clave dentro de la estructura del juego.

Elementos principales del diagrama:

1. Inicio del juego

El proceso comienza con un nodo de **inicio**, marcando el arranque del programa.

2. Pantalla de Bienvenida

Se muestra una introducción que prepara al jugador antes de comenzar la historia.

3. Inicialización de Variables

Se seleccionan de forma aleatoria o predefinida los elementos clave del misterio:

- Lugar del crimen (ubicación)
- Sospechoso (nombre)
- Arma (arma)

4. Desarrollo de la Historia (Capítulos 1 al 5)

Se presenta una secuencia narrativa en cinco partes, donde en cada capítulo se ofrece una pista nueva.

Cada capítulo lleva al siguiente en orden hasta completar la historia.

5. Mostrar Pista Final

Después del capítulo 5, el sistema muestra la **última pista acumulada**, relacionada con el crimen.

6. Acusación del Jugador

El jugador puede realizar su deducción: elige un sospechoso, arma y lugar que cree son los correctos.

7. Evaluación del Resultado

El sistema compara la acusación del jugador con los elementos reales definidos al inicio:

- Si coinciden: el jugador **gana**.
- Si no coinciden: el jugador **pierde**.

8. Fin y Opción de Reiniciar

Se informa al jugador del resultado y se ofrece la opción de **reiniciar el juego**, regresando al paso de bienvenida.

¿Para qué sirve este diagrama?

Este diagrama permite:

- **Visualizar el flujo completo del juego:** desde el inicio hasta la resolución.
- **Comprender la lógica de decisiones:** cómo se avanza, cómo se generan pistas y cómo se llega a la acusación.
- **Planificar el desarrollo o codificación del juego.**
- Identificar fácilmente los puntos clave donde el usuario interactúa con el sistema.

