

## Práctica #1



Edwing Alexis Casillas Valencia

Registro: 19110113

Grupo: 6E6

Profesor: Mauricio Alejandro Cabrera Arellano

Materia: Sistemas expertos

## Introducción.

Has sido invitado al campus de la Universidad de Miskatonic, en Arkham, donde se lleva a cabo una conferencia con 5 de las personas más reconocidas del mundo de lo oculto y lo paranormal. Entre esas personas se encuentran:

- Randolph Carter, un investigador y explorador sobre la conciencia humana, los mundos ocultos, los dioses primigenios y el conocimiento ignoto.
- Abdul Alhazred, un árabe que muchos tildan de loco por asegurar que uno de los dioses primigenios le dio el conocimiento necesario para escribir ""El Necronomicón"".
- El swami Chandraputra, un reconocido brujo dentro de la comunidad de lo oculto por sus extraños rituales para contactar seres de otra dimensión.
- Septimus Podgers, un famoso quiromántico debido a sus acertadas predicciones en las personas, además de ser un buen hipnotizador.
- Lord Murchinson, un señor de entrada edad quien en sus días dio clases sobre teología en la universidad y que ahora está metido en lo oculto.

Durante de la reunión después de la conferencia alguien grita horrorizado por alguna razón, al parecer han encontrado muerto a Robert Suydam, el organizador de la conferencia.

Robert Suydam era una persona muy reconocida no solo dentro de la comunidad, sino también en la universidad ya que acababa de asumir el puesto del decano hace 3 meses y era un viejo amigo de la familia. Al parecer, él era muy amigo de cada uno de los ponentes que estuvieron en la conferencia de hoy, ya que se le vio conviviendo de agradable manera con todos ellos. Sin embargo, ninguno de ellos fue visto durante la hora a la que encontraron a Suydam, sino que aparecieron 1 hora después cuando se declaró cerrada la universidad por la policía, convirtiéndolos en los principales sospechosos del asesinato.

Tú, quien antes trabajó como investigador privado, convences a la policía para ayudar a resolver el misterio ya que hay testigos asegurando que te vieron en todo momento, por lo que estás descartado como sospechoso.

## Reglas del juego.

Bienvenido a Clue: Lovecraft/ Wilde. El juego consiste en encontrar al culpable de un crimen que ha acontecido en el campus de una universidad, para ello contarás con 5 pistas que te ayudarán a resolver el misterio.

Para ganar el juego debes de acertar quien fue el culpable, la escena del crimen y el arma con que se realizó el crimen, si fallas en encontrar al culpable, el lugar o el arma perderás el juego. Es decir, necesitas encontrar los 3 para poder ganar, con que falles en uno pierdes.

Una vez hayas agotado tus 5 pistas para encontrar al culpable, el arma y el lugar, tendrás que elegir según tus inferencias y las pistas que hayas recolectado, al culpable, el arma y el lugar. Sí pudiste encontrar a estos 3, los policías detendrán al culpable y ganarás el juego. Sí no

pudiste encontrar al menos uno, el culpable escapará de la escena del crimen y perderás el juego.

Cuando aparezca el mensaje al final de la pantalla 'Presiona ENTER o barra espaciadora' para avanzar, hazlo. Si presionas cualquier otra tecla puede que ocurra un error y se termine la ejecución del juego.

Es recomendable jugar en pantalla completa para una mejor visualización del juego, ya que se corre dentro de una ventana de comandos.

### Controles.

Para jugar solo se requiere de los números del 1 al 5, la barra espaciadora y el ENTER.

Para introducir un número al juego para realizar una selección, solo necesitas presionar el número que desees en tu teclado y presionar la tecla ENTER para poder ingresarlo.

### Desarrollo.

El juego cuenta con 5 sospechosos, 5 locaciones y 5 armas, por lo que el juego tiene 5 historias desarrolladas en base al culpable, el arma y el lugar del crimen. Cada historia puede tener varios finales, ya que un random escoge lugares culpables y armas diferentes en cada juego, por lo que un culpable puede tener finales con diferentes armas.

En el juego, los sospechosos, las armas y los lugares fueron declarados dentro de listas. La lista del culpable no se acomoda por un random, sino que se hace un random con una variable entera que va de 0 a 4, la cual es la que apuntará dentro de la lista al culpable.

Las listas de armas y lugares si se acomodan por medio de un random, esto es debido a que, dentro del desarrollo de los argumentos de cada personaje, siempre tienen un apuntador fijo a las ramas y los lugares, y para mí fue más fácil dejar esos apuntadores fijos y que las listas fueran las que cambiaran de acomodo.

### Limitaciones.

Dado que los apuntadores a las armas y los lugares siempre son los mismos, esto da lugar a que, si el jugador identifica después de varios juegos al culpable, puede identificar en qué posición de la lista de armas y de lugares están los correctos, aunque los mismos elementos cambien de lugar.

Por la misma razón expuesta anteriormente, los lugares y las armas solo afectan a la narrativa del juego, no en las elecciones de posibles armas o lugares durante la investigación.

Otra limitación presente en el juego es que cuando aparezca el mensaje de “Presiona barra espaciadora o ENTER” si se presiona alguna otra tecla que no sean esas 2, puede que en ocasiones salte un error que detenga la ejecución del juego, forzando al jugador a tener que cerrar el juego y tener que volver a empezar desde el principio. Este error también puede estar presente si el jugador en vez de ingresar números introduce letras.

En ocasiones es posible que al final del juego el programa no detecte bien a los mensajes generados para cada final o que no detecte al culpable real, provocando que se termine la ejecución del juego.

### Actualización.

Se acortaron los nombres de los personajes para no perder el hilo de la trama, en el caso de Murchinson, se cambió su nombre a Maxwell.

### Links de descarga.

<https://github.com/BarryAlex/Practica-1-Sistemas-Expertos>

<https://barry-alex.itch.io/clue-lovecraft-wilde>