**Explicación de los métodos:**

1. ***CrearArbol (Clasificador clasificador):*** es un método que arma un árbol de decisión completo usando los datos que tiene ‘Clasificador’. Es decir: Es un método que construye un árbol de preguntas y respuestas a partir de los datos, hasta que en cada rama ya no se pueda seguir preguntando y se dé una respuesta final.
2. ***Consulta1:*** Este método tiene como objetivo recorrer todo el árbol de decisión y devolver un texto con todas las posibles predicciones que el árbol puede calcular. Es decir, el método recorre el árbol y agarra los valores de los nodos construyendo una cadena con todos esos valores.

**¿Cómo funcionan?**

1. **CrearArbol:** si ya no tiene sentido seguir preguntando, ya que todos los datos dicen lo mismo, se crea una hoja con la respuesta final (por ejemplo: “es pepe”). Si todavía se puede dividir, se crea un nodo de pregunta, y dependiendo de la respuesta (si o no), se crea una rama izquierda (con datos que respondieron sí) y una rama derecha (con los datos que respondieron que no). Todo esto para que el “bot” tenga un árbol armado con preguntas y respuesta que le permitan ir adivinando personaje en el transcurso del juego.
2. **Consulta1:** si está en una hoja (respuesta final), guarda ese valor, si está en un nodo de pregunta, baja por la rama izquierda y por la derecha, y guarda las respuestas que encuentre. Va concatenando todo ese texto para mostrar al final todas las predicciones posibles. Es como una lista de todas las respuestas posibles que puede calcular el bot.

**Posibles mejoras:**

* Unas de las mejoras que se me ocurren son la de un método que devuelva la altura del árbol, para saber cuántas preguntas máximo podría hacer el bot antes de adivinar.