

## **Manual de Usuario: PokeNaitor**

### **1. Descripción General**

El Akinator de Pokémon (1ra generación) es una aplicación desarrollada en Python que utiliza una interfaz gráfica (Tkinter) y una base de conocimiento en formato JSON para adivinar el Pokémon que el usuario tiene en mente mediante una serie de preguntas cerradas (“Sí” o “No”). Además, el programa aprende de nuevas respuestas, ampliando su base de datos con cada ejecución.

### **2. Requisitos del Sistema**

#### **Hardware mínimo recomendado:**

- Procesador de doble núcleo (1.6 GHz o superior).
- 2 GB de memoria RAM.
- 200 MB de espacio libre en disco.

#### **Software necesario:**

- **Sistema operativo:** Windows, macOS o Linux.
- **Python 3.8 o superior.**
- Librerías estándar incluidas:
  - json
  - os
  - tkinter

### **3. Instalación**

1-Asegúrate de tener Python instalado

2-Descarga o copia el archivo akinator\_pokemon.py y guárdalo en una carpeta de tu preferencia.

3-(Opcional) Si es la primera vez que se ejecuta, el programa creará automáticamente el archivo pokemon\_akinator.json, que almacena los datos de conocimiento.

### **4. Ejecución del Programa**

1. Abre una terminal o consola en la carpeta donde guardaste el archivo.
2. Ejecuta el siguiente comando:
3. python akinator\_pokemon.py

4. Se abrirá una **ventana gráfica** con el título “**Akinator de Pokémon (1ra generación)**”.

## 5. Instrucciones de Uso

### 1. Inicio del juego:

Aparecerá un mensaje de bienvenida indicando que pienses en un Pokémon de la primera generación.

### 2. Sesión de preguntas:

El sistema mostrará preguntas como:

“¿Es de tipo fuego?”

Responde con los botones:

-  **Sí**
-  **No**

### 3. Adivinanza final:

Cuando el programa crea saber el Pokémon, preguntará algo como:

“¿Es tu Pokémon Pikachu?”

- Si respondes **Sí**, mostrará un mensaje de éxito.
- Si respondes **No**, el programa aprenderá de tu respuesta (ver punto siguiente).

### 4. Aprendizaje automático:

Si el programa falla:

- Te pedirá escribir el nombre correcto del Pokémon.
- Luego una pregunta que lo diferencie del Pokémon anterior.
- Finalmente, te preguntará si para tu Pokémon la respuesta sería “Sí”.

La nueva información se guardará automáticamente en el archivo `pokemon_akinator.json`.

### 5. Reinicio o salida:

Al finalizar una partida, se mostrará la opción de jugar nuevamente o cerrar la aplicación.

## **6. Estructura del Archivo JSON**

El conocimiento se organiza en forma de árbol binario de decisiones:

```
{  
    "question": "¿Es de tipo fuego?",  
    "yes": {"pokemon": "Charmander"},  
    "no": {"pokemon": "Squirtle"}  
}
```

Cada nodo puede contener:

- "question" → pregunta de tipo sí/no.
- "yes" / "no" → posibles ramas o Pokémon finales.
- "pokemon" → respuesta final del Akinator.

## **9. Créditos y Autoría**

**Desarrollador:** José Carlos Quiyono Anaya

**Número de registro:** 22310199

**Versión:** 1.0

**Lenguaje:** Python

**Librerías:** Tkinter, JSON, OS