

MANUAL DE USUARIO

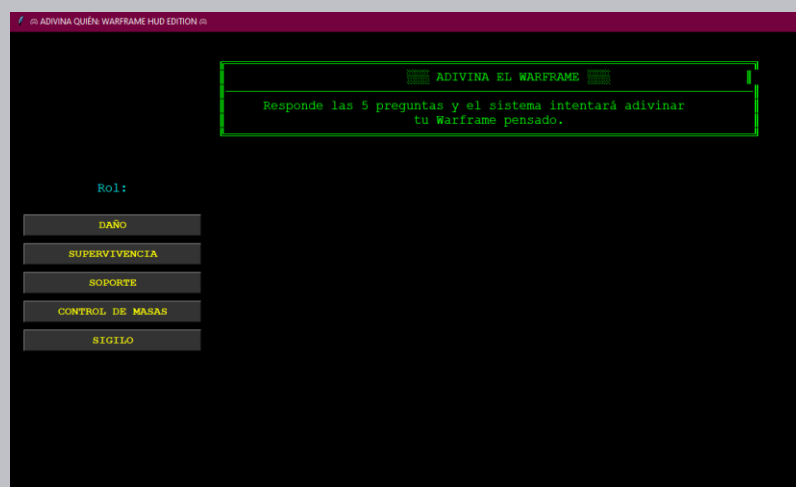
ADIVINA QUIÉN: VERSIÓN WARFRAME

Versión: 1.0
Autor: David Monroy
Fecha: Octubre 2025



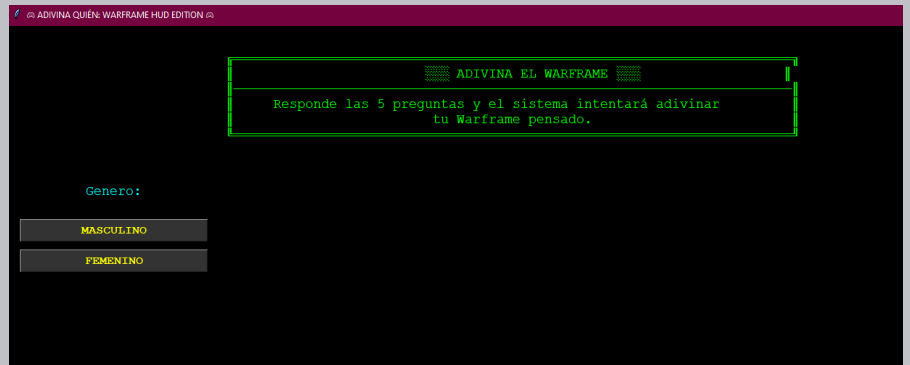
1. Introducción

¡Bienvenido, Tenno! Este manual combina una guía amigable para jugadores con la estructura técnica de un manual profesional. “Adivina Quién: Versión Warframe” es una adaptación del clásico juego de lógica ‘Adivina Quién’, enfocada en el universo de Warframe. El objetivo del juego es que el sistema adivine qué Warframe estás pensando basándose en tus respuestas a una serie de preguntas temáticas.



2. Descripción general del juego

El juego utiliza una base de datos JSON con información de los distintos Warframes, incluyendo atributos como rol, género, elemento, tema y dificultad. Mediante una interfaz gráfica construida con Tkinter, el jugador responde cinco preguntas. Al final, el sistema realiza una predicción del Warframe en mente y muestra su imagen correspondiente desde la carpeta de recursos.



3. Requisitos del sistema

- Sistema operativo: Windows 10 o superior
- Python 3.9 o superior instalado
- Librerías necesarias: tkinter, PIL (Pillow)
- Archivos requeridos:
 - PythonApplication1.py (archivo principal)
 - warframes.json (base de datos de Warframes)
 - Carpeta 'recursos' con imágenes .png de cada Warframe.

4. Instalación y ejecución

1. Asegúrate de tener instalado Python 3.9 o superior en tu computadora.
2. Descarga los archivos del juego: PythonApplication1.py, warframes.json y la carpeta 'recursos'.
3. Coloca todos los archivos en una misma carpeta.
4. Abre una terminal o consola en esa carpeta y ejecuta el comando:

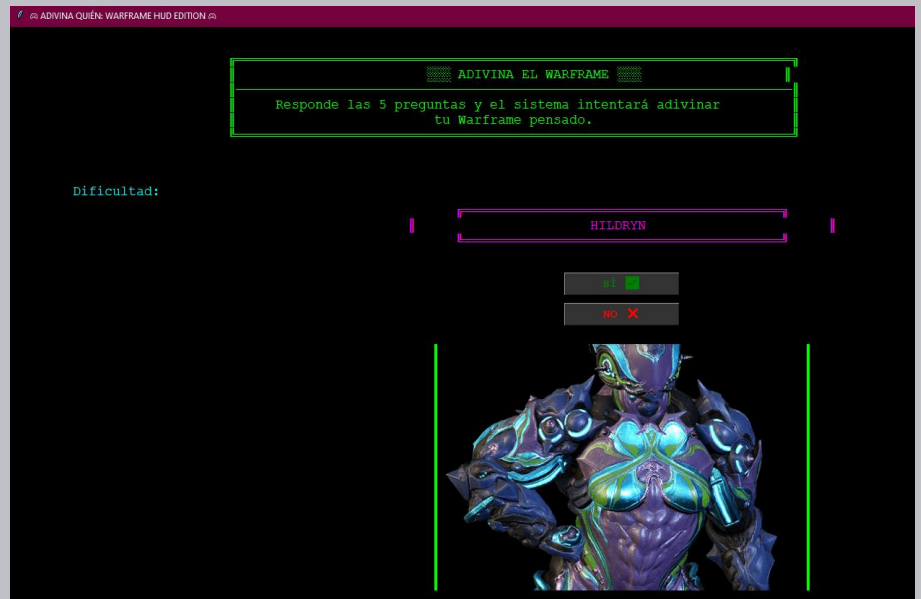
```
python PythonApplication1.py
```
5. La interfaz gráfica se abrirá automáticamente mostrando un HUD estilo consola.

5. Interfaz del juego

La pantalla principal se divide en dos secciones:

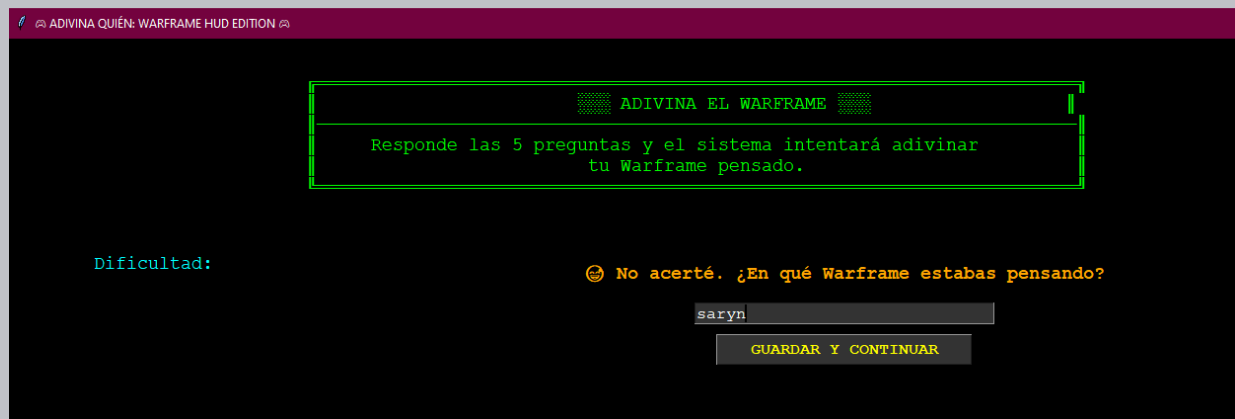
- Lado izquierdo: muestra las preguntas y opciones de respuesta.
- Lado derecho: muestra el resultado final, incluyendo el nombre del Warframe y su imagen.

El diseño emplea colores de alto contraste (fondo negro, texto en cian, magenta y verde lima) para simular un estilo de consola futurista.





6. Cómo jugar

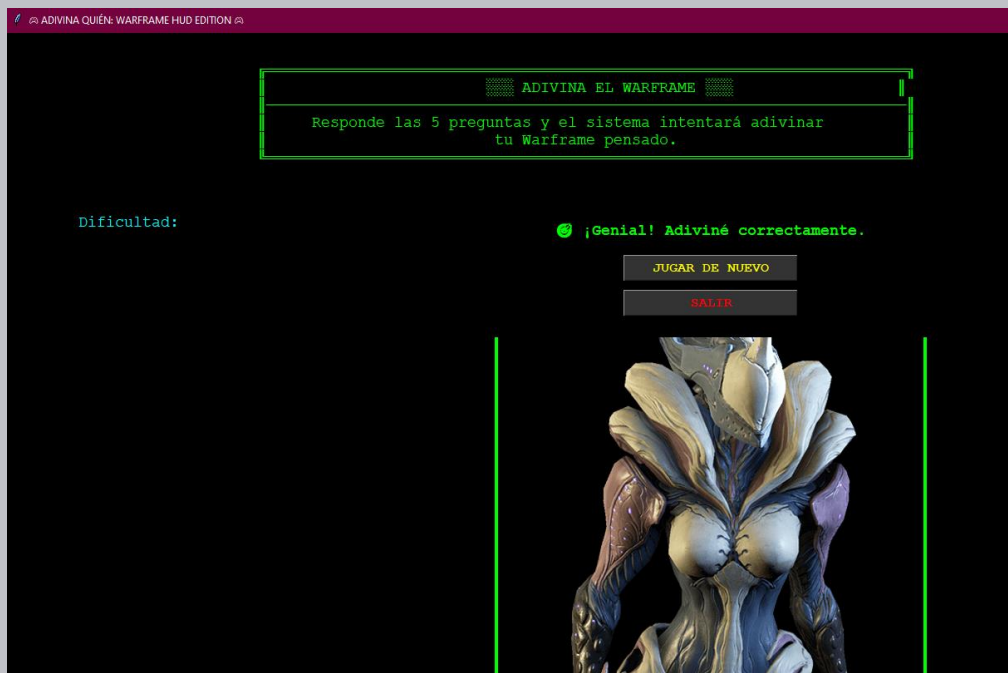
1. Al iniciar el juego, se mostrará una pantalla de bienvenida con arte ASCII.
2. El jugador debe responder una serie de cinco preguntas relacionadas con el Warframe pensado:
 - Rol: daño, supervivencia, soporte, control de masas o sigilo.
 - Género: masculino o femenino.
 - Elemento: fuego, agua, electricidad, etc.
 - Tema: ninja, mitológico, militar, etc.
 - Dificultad: baja, media o alta.
3. Tras contestar todas las preguntas, el sistema analizará tus respuestas y mostrará una predicción.
4. Si el sistema acierta, aparecerá el mensaje: '¡Genial! Adiviné correctamente.'
5. Si no acierta, podrás ingresar el nombre correcto del Warframe pensado. El sistema aprenderá automáticamente y lo agregará a la base de datos JSON para futuras partidas.



7. Controles y botones

Durante la partida, podrás interactuar mediante botones visibles en la interfaz:

- Botones de respuesta: permiten seleccionar una opción por pregunta.
- Botón 'SÍ ': confirma que el sistema adivinó correctamente.
- Botón 'NO ': indica que el sistema falló, activando el modo de aprendizaje.
- Botón 'GUARDAR Y CONTINUAR': guarda un nuevo Warframe ingresado manualmente.
- Botón 'JUGAR DE NUEVO': reinicia la partida.
- Botón 'SALIR': cierra la aplicación.



8. Mecánica interna (vista técnica)

El programa está estructurado bajo la clase AdivinaWarframe, la cual gestiona la interfaz y la lógica. El flujo del juego se divide en tres fases:

- Preguntas: el jugador responde las cinco preguntas principales.
- Predicción: el sistema busca coincidencias en el archivo warframes.json.
- Aprendizaje: si no se encuentra coincidencia, se solicita al usuario ingresar el Warframe correcto.

Cada partida genera o actualiza el archivo JSON, incrementando la base de datos y haciendo al juego más preciso con el tiempo.

8.1 Fundamento de la lógica basada en reglas, casos y encadenamiento hacía adelante

El juego Adivina Quién: Versión Warframe implementa un sistema experto simplificado que toma decisiones a partir de reglas lógicas predefinidas.

En este contexto, una regla se puede expresar formalmente como:

Si se cumplen ciertas condiciones (hechos conocidos), entonces se ejecuta una acción o se infiere una conclusión.

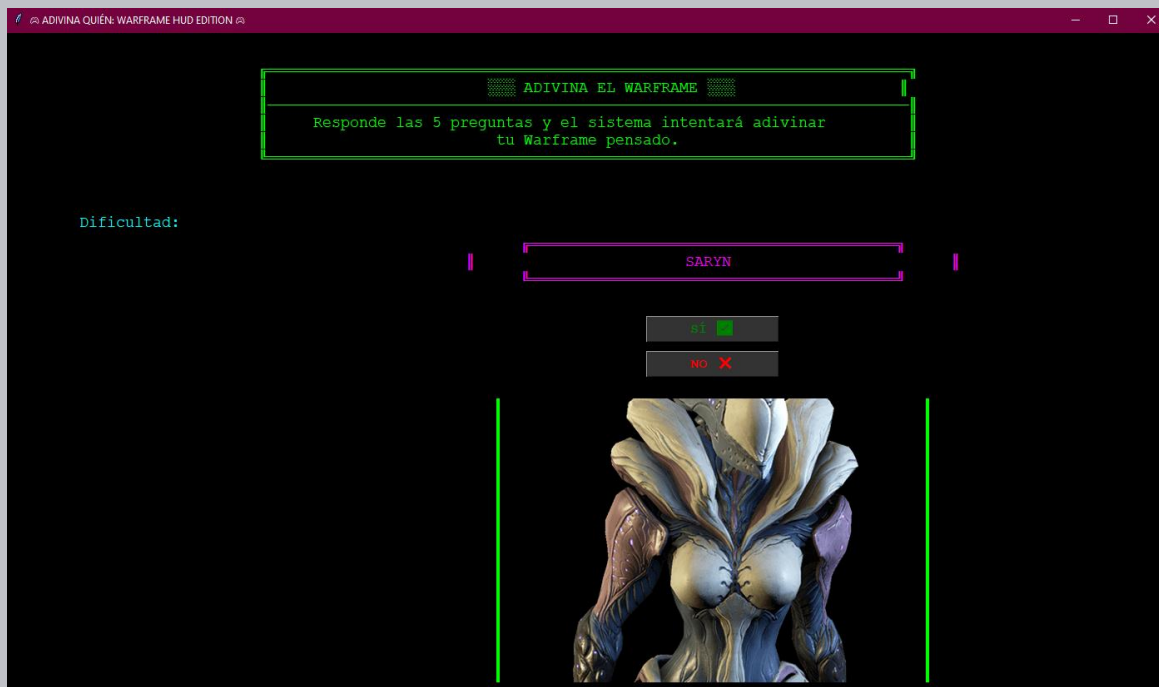
Por ejemplo:

Si rol = daño y elemento = fuego, entonces el Warframe podría ser Ember o Garuda.

Estas reglas no están codificadas explícitamente en estructuras condicionales fijas, sino que se generan dinámicamente al comparar las respuestas del jugador con los atributos almacenados en la base de datos warframes.json.

Cada Warframe almacenado en el archivo JSON representa un caso dentro de la base de conocimiento del sistema.

si el caso es desconocido para la base de datos esta manda al usuario a ingresar nuevo conocimiento para que el programa aprenda para nuevas interacciones



9. Consejos y estrategias

- Responde de manera coherente con el Warframe que tienes en mente para mejores resultados.
- Agrega nuevos Warframes con nombres en minúsculas y sin espacios.
- Asegúrate de tener las imágenes correctas en la carpeta 'recursos' para mejorar la experiencia visual.
- Puedes personalizar los colores y fuentes del HUD modificando los valores en el código principal.

10. Errores comunes y soluciones

- Error: 'FileNotFoundError: warframes.json'
→ Solución: asegúrate de que el archivo 'warframes.json' esté en el mismo directorio que el archivo Python.
- Error: 'No such file or directory: recursos/excalibur.png'
→ Solución: revisa que la carpeta 'recursos' exista y contenga las imágenes .png con los nombres correctos.
- Error: la ventana no se abre.
→ Solución: revisa que tengas instalada la librería Tkinter y que Python esté configurado correctamente.

11. Créditos

Desarrollado por: David Monroy

Diseño del juego: Adaptación de Adivina Quién al universo Warframe

Motor: Python con Tkinter y Pillow

Base de datos: JSON editable

Versión: 1.0 (2025)

Propiedad intelectual: ©2025 Digital Extremes Ltd. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners.