

Adivina Futbolistas — Guía rápida de uso

Grupo: 7ºE · Matrícula: 22110308 · Práctica 3

¿De qué trata?

Es un juego tipo Akinator. Piensa en un futbolista y la app te hace preguntas de sí/no para adivinarlo. Si no lo encuentra, puedes registrarlo para que la próxima vez sí aparezca.

Cómo ejecutar

- Instala Python 3.10+ y, si quieres soporte de imágenes, Pillow.
- Guarda la carpeta del proyecto en tu equipo.
- Abre una terminal dentro de la carpeta y ejecuta:

```
python juego_futbol.py
```

Estructura mínima

La app crea un archivo JSON con tu base de datos y usa una carpeta **images/** para las fotos:

• **futbol_dataset.json**: jugadores y atributos. • **images/**: aquí van las fotos opcionales de cada jugador (PNG/JPG/GIF).

Cómo jugar

- Haz clic en «Comenzar» y piensa en un futbolista conocido.
- Responde con «Sí», «No» o «No sé» a cada pregunta.
- Si la app propone un jugador y acierta, listo. Si no acierta, usa «No» y agrega al jugador.

Agregar un jugador nuevo

- Desde la pantalla de resultado, elige «Agregar jugador».
- Completa nombre y atributos (posición, país, club, mano/hábil, dorsal, etc.).
- Puedes crear preguntas sí/no propias (por ejemplo: «¿Ganó Balón de Oro?»).
- Si agregas foto, colócala en **images/** con el mismo nombre del jugador o un 'slug' parecido (ej. *lionel_messi.jpg*).

Consejos

- Usa preguntas que separen bien a los jugadores: posición, selección, pie hábil, club histórico.
- Si una pregunta no aplica, responde «No sé» para no sesgar el filtro.
- Si el formulario no cabe en pantalla, usa la rueda del mouse o el scroll de la barra lateral.

Solución de problemas

- No se guardan jugadores: revisa permisos de escritura en la carpeta del proyecto.
- No se ven fotos: verifica que el archivo esté en **images/** y que la extensión sea .png/.jpg/.jpeg/.gif.

- Error al abrir: si usas Windows, prueba con *python* o *py* según tu instalación.

Repositorio del juego:

https://github.com/EDGAREsparza1602/Akinator_adivina_futbol