

Manual de Usuario - Clue: FNAF Mystery Edition

Descripción:

Juego interactivo basado en Clue y el universo de Five Nights at Freddy's.

El objetivo del juego es descubrir al culpable, la locación y el arma de un misterio generado aleatoriamente mediante

1. Requisitos del Sistema

- Python 3.x instalado
- Librería Tkinter incluida (generalmente estándar en Python)
- Librería PIL (pip install pillow) opcional para agregar imágenes

2. Instalación y Ejecución

1. Descargar o clonar el repositorio.
2. Abrir el archivo clue_fnaf.py con un IDE (VSCode, PyCharm, etc.) o desde la terminal.
3. Ejecutar el archivo: python clue_fnaf.py
4. Se abrirá la ventana principal del juego con la interfaz gráfica.

4. Interfaz del Juego

La ventana principal contiene:

- Título del juego: "Misterio en Freddy Fazbear's Pizza"
- Narrativa inicial: Texto introductorio que cambia cada partida.
- Selección de sospechoso, lugar y arma: Menús desplegables (OptionMenu).
- Botones de acción: Adivinar, Pedir pista, Reiniciar, Salir.
- Label de resultados: Muestra pistas, intentos fallidos y la historia final del culpable.

5. Funcionamiento del Juego

5.1 Generación de caso

- Cada partida se genera aleatoriamente un culpable, una locación y un arma.
- Los culpables incluyen personajes de FNAF: Freddy, Bonnie, Chica, Foxy y Security Mike.
- Las locaciones y armas se eligen al azar entre listas predeterminadas.

5.2 Pedir pistas

- El jugador puede solicitar hasta 3 pistas por partida.
- Las pistas proporcionan información parcial sobre el culpable, la locación o el arma.

5.3 Adivinar

- Se selecciona un sospechoso, un lugar y un arma.
- Si la selección coincide con el caso generado, se muestra la historia final del culpable.
- Cada intento incorrecto incrementa el contador de intentos y muestra un mensaje de error.

5.4 Reiniciar

- Genera un nuevo caso aleatorio.
- Reinicia contadores de intentos y pistas.
- Actualiza la narrativa inicial.

6. Ejemplo de Uso

1. Ejecutar el juego.
2. Leer la narrativa introductoria.
3. Seleccionar Sospechoso, Lugar y Arma.
4. Hacer clic en Adivinar:
 - Si es correcto, se muestra la historia final.
 - Si es incorrecto, el mensaje indica intentarlo nuevamente.
5. Pedir pistas si es necesario.
6. Reiniciar el juego para un nuevo misterio.

7. Pistas de Juego

- Observa los detalles de la narrativa inicial.
- Las pistas pueden indicar el lugar, el objeto o el culpable.
- Se recomienda anotar posibles combinaciones para deducir el caso correcto.

8. Personalización y Mejoras Futuras

- Agregar imágenes de personajes y locaciones.
- Implementar un sistema de puntuación según rapidez y número de pistas usadas.
- Modo multijugador para competir por resolver el misterio.
- Guardado de récords de partidas.

9. Conclusión

Este juego permite desarrollar la lógica deductiva mientras se disfruta de una experiencia interactiva inspirada en F La interfaz gráfica hace que la interacción sea sencilla y atractiva para el usuario.