

MANUAL DEL JUEGO "JUEGO DE CLUE"

Sistemas Expertos



Emmanuel Isaac Rodriguez Méndez
21110437

Introducción

"Juego de Clue" es un juego interactivo en el que los jugadores eligen un personaje, un arma y una locación para descubrir la historia detrás de un asesinato ficticio. El juego está desarrollado en Python utilizando la biblioteca Pygame.

Cómo Jugar

a. Iniciar el Juego

Ejecuta el archivo Python en tu terminal o desde un entorno de desarrollo.

b. Seleccionar un Personaje

Usa las teclas de flecha arriba y abajo para navegar por la lista de personajes. Presiona "Enter" para seleccionar uno.

c. Seleccionar un Arma

Repite el proceso anterior para seleccionar un arma.

d. Seleccionar una Locación

Nuevamente, usa las teclas de flecha y "Enter" para elegir una locación.

e. Ver Resultados

Después de hacer todas las selecciones, se mostrará una narrativa que describe el asesinato, el culpable, el arma utilizada y la locación.

f. Salir del Juego

Para salir de la pantalla de resultados, presiona "ESC".

Personalización

Puedes personalizar el juego modificando las listas de personajes, armas y locaciones, así como las historias en la función `get_story`.

Problemas Comunes

- **No se muestra nada en la pantalla:** Asegúrate de que Pygame esté instalado y que no haya errores en el código.
- **Las teclas no responden:** Verifica que el juego no esté en pausa y que la ventana esté activa.

Funcionamiento del código:

Requisitos Previos

- Python: Asegúrate de tener Python instalado en tu computadora.
- Pygame: Instala Pygame ejecutando `pip install pygame` en tu terminal o línea de comandos.

Estructura del Código

El código está dividido en varias secciones clave:

a. Inicialización de Pygame

- `pygame.init()`

(Esto inicializa todos los módulos de Pygame.)

b. Configuración de la Pantalla

- `screen_width = 800`
- `screen_height = 600`
- `screen = pygame.display.set_mode((screen_width, screen_height))`
- `pygame.display.set_caption("Juego de Clue")`

(Aquí se establecen las dimensiones de la pantalla y se establece el título del juego.)

c. Definición de Colores

- `WHITE = (255, 255, 255)`
- `BLACK = (0, 0, 0)`

(Se definen colores básicos en formato RGB.)

d. Personajes, Armas y Locaciones

Las listas de personajes, armas y locaciones se definen como tuples y listas:

- `characters = [...]`
- `weapons = [...]`
- `locations = [...]`

e. Función de Historias

- `def get_story(character, weapon, location): ...`

(Esta función devuelve una historia personalizada basada en la combinación de personaje, arma y locación seleccionada.)

f. Selección de Opciones

- `def select_option(options, title): ...`

(Esta función permite al jugador seleccionar un personaje, arma y locación usando las teclas de flecha y "Enter".)

g. Función Principal

- `def main(): ...`

(La función principal controla la lógica del juego. Llama a la función de selección de opciones y muestra el resultado final basado en las selecciones del jugador.)

h. Ejecución del Juego

- `if __name__ == "__main__":`
- `main()`

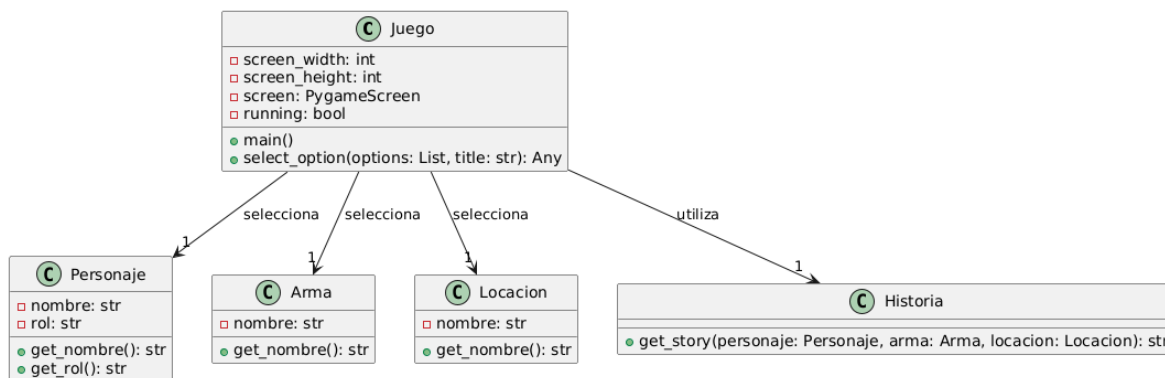
(Este bloque se asegura de que el juego se ejecute cuando el archivo se corre directamente.)

Conclusión

Este juego ofrece una experiencia divertida y permite explorar la narrativa de un asesinato ficticio. Si deseas mejorar el juego, considera agregar más personajes, armas, locaciones o incluso mecánicas de juego adicionales.

¡Disfruta jugando "Juego de Clue"!

Diagramas de Flujo:





Enlace de descarga de código en la plataforma Github:

https://github.com/Isaac-Rdz/7E_21110437_Practica4.git

Enlace de descarga de código en la plataforma itch.io:

<https://isaac-rdz.itch.io/7e-21110437-practica4>