

Clue Interactivo – Juego Interactivo

1. Descripción general

El programa 'Clue Interactivo' es una versión simplificada del clásico juego de misterio. Al iniciar, el sistema selecciona aleatoriamente un culpable, un arma y un lugar, generando así una historia única cada partida. El jugador puede solicitar hasta cinco pistas antes de hacer su acusación final. Dependiendo de si acierta o no, se muestra la narrativa correspondiente.

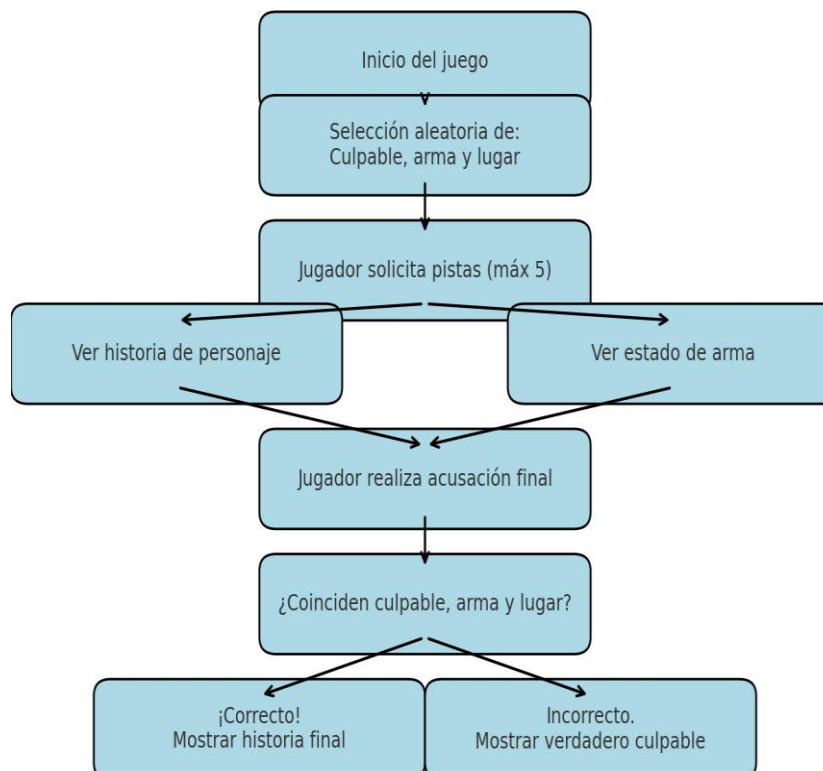
2. Funcionamiento del código

El programa utiliza tres listas principales: *personajes*, *armas* y *lugares*. Mediante la función **random.choice()**, selecciona uno de cada categoría para definir el caso. Durante la ejecución, el jugador puede consultar pistas sobre los personajes o el estado de las armas. Finalmente, introduce su hipótesis sobre quién fue el culpable, con qué arma y en qué lugar ocurrió el crimen. El sistema compara su respuesta con la combinación real y muestra la historia correspondiente.

3. Narrativa de los 5 casos(explicación breve de cada caso)

1. Alicia Torres – Cuchillo – Cocina: Alicia perdió el control tras una discusión culinaria con Bruno Díaz.
2. Bruno Díaz – Pistola – Estudio: Bruno disparó a Carmen Vega para ocultar un secreto financiero.
3. Carmen Vega – Veneno – Biblioteca: Carmen envenenó a Diego Luna mientras escribía su novela.
4. Diego Luna – Estatua – Jardín: Diego golpeó accidentalmente a Estela Ríos durante una disputa.
5. Estela Ríos – Candelabro – Habitación principal: Estela atacó a Alicia Torres tras descubrir un secreto.

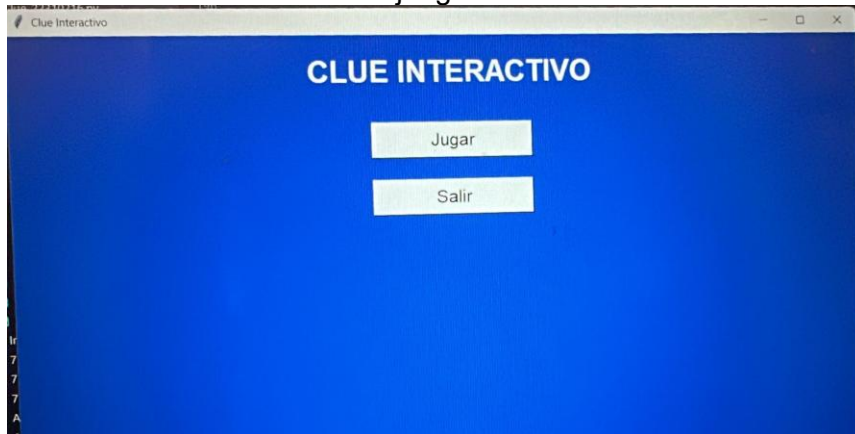
4. Diagrama de flujo del juego (Forma General del funcionamiento del juego)



5. Instrucciones de uso

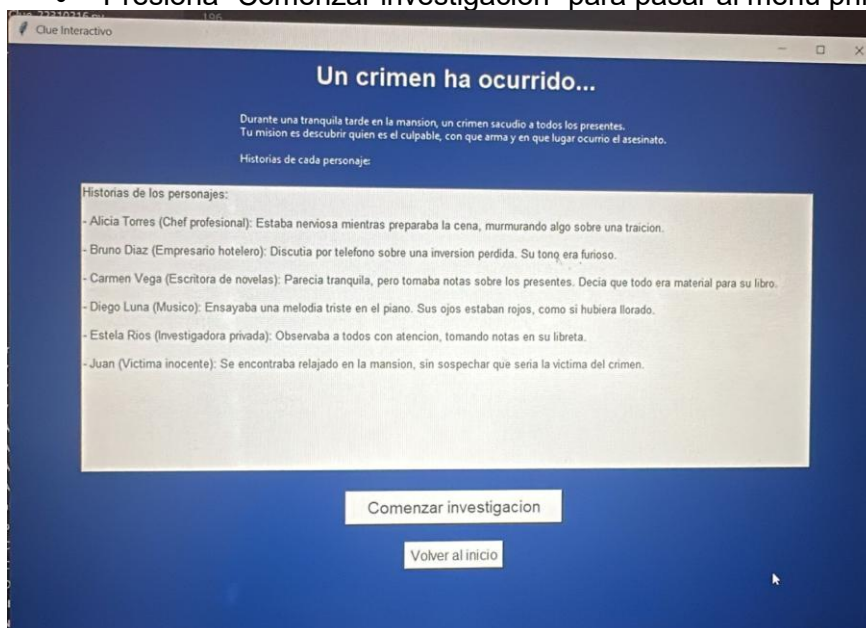
Iniciar el Juego

1. Ejecuta el archivo del juego.
2. Aparecerá la pantalla inicial con dos opciones:
 - Jugar: Comenzar una nueva partida.
 - Salir: Cerrar el juego.



Pantalla de Inicio del Caso

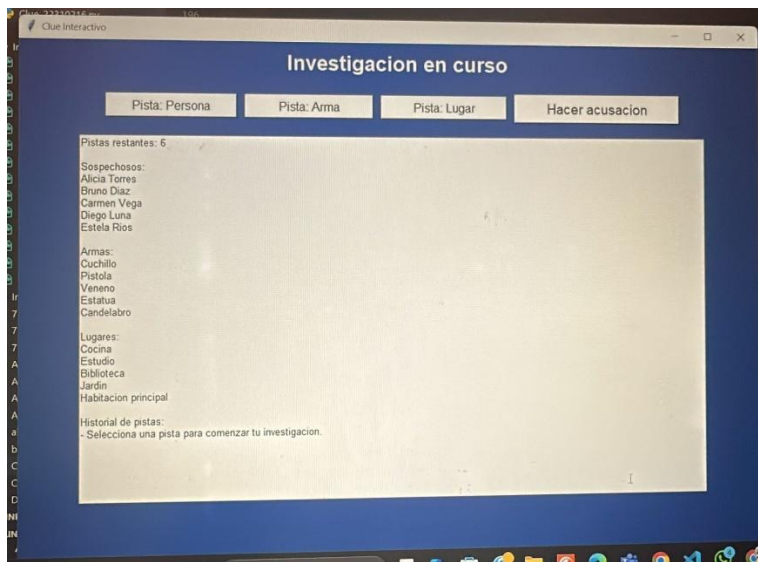
- Se muestra un resumen del crimen.
- Aparecen breves historias de cada personaje, que dan contexto sobre sus acciones y comportamiento.
- Presiona “Comenzar investigación” para pasar al menú principal del juego.



Menú Principal de Investigación

El jugador puede elegir entre cuatro acciones:

1. Pista: Persona
 - Investiga qué estaba haciendo un personaje.
 - Se debe escribir el nombre exacto del personaje.
 - Aparecerá una descripción de su acción.
2. Pista: Arma
 - Revisa un arma para ver si muestra signos de haber sido usada.
 - Se debe escribir el nombre del arma.
 - Aparecerá la pista correspondiente.
3. Pista: Lugar
 - Explora un lugar de la mansión.
 - Se debe escribir el nombre del lugar.
 - Aparecerá si hubo indicios sospechosos o si está todo en orden.



Hacer acusación

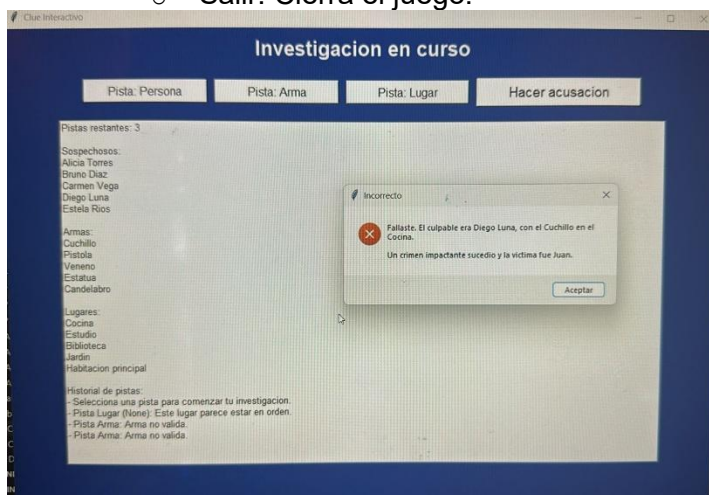
- Indica:
 - Culpable
 - Arma
 - Lugar
- El juego mostrará si la acusación es correcta o incorrecta.

Historial de Pistas

- El cuadro principal de la ventana muestra:
 - Todas las pistas usadas hasta el momento.
 - Opciones de sospechosos, armas y lugares.
 - Número de pistas restantes.
- Máximo de pistas disponibles: 6.
- Cada pista usada se acumula, permitiendo revisar todo el historial.

Acusación Final

- Tras la acusación, se indica si la resolución es correcta o incorrecta.
- Después de mostrar el resultado, puedes elegir:
 - Jugar de nuevo: Inicia una nueva partida con culpable, arma y lugar aleatorios.
 - Salir: Cierra el juego.



6. Conclusión

El prototipo demuestra cómo se puede aplicar la lógica condicional y la aleatoriedad para construir una narrativa interactiva. Cada ejecución del juego genera una historia diferente, fortaleciendo la idea de razonamiento basado en combinaciones y reglas predefinidas. Este enfoque facilita la comprensión de los conceptos de inferencia, causalidad y diseño narrativo en entornos lúdicos digitales.