



## **Sistemas Expertos**

**“Practica 4”**

**Manual de Usuario**

Ernesto Misael Silva Muñoz

Registro: 22310168

Grupo: 7F

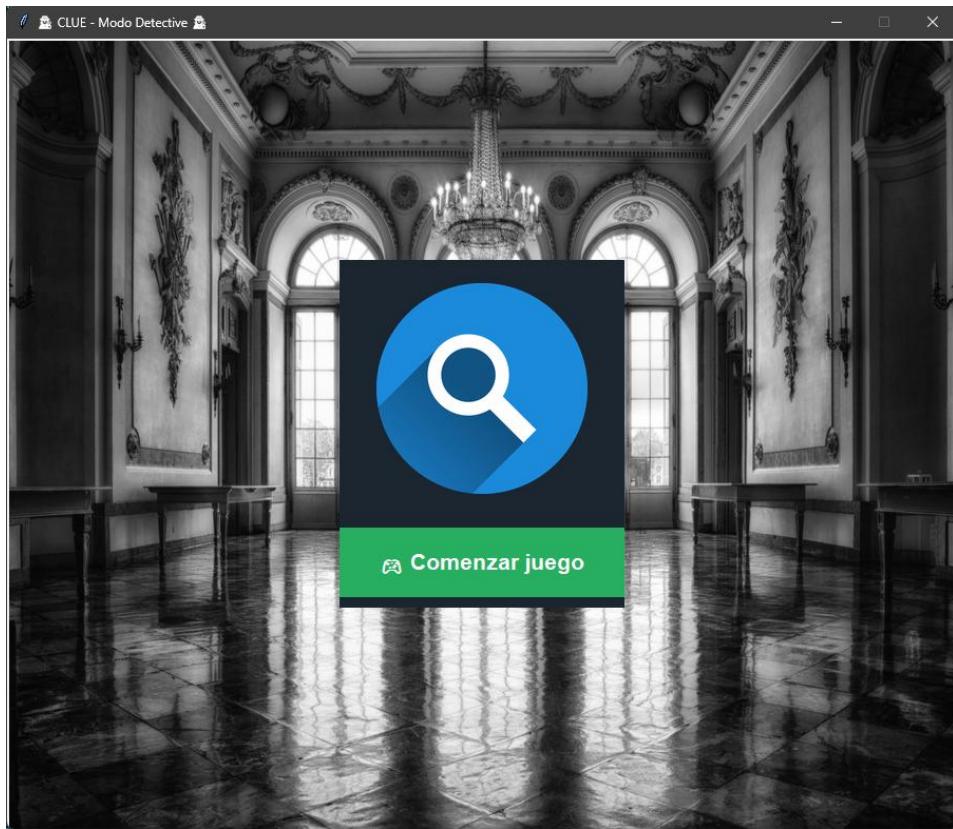
Ingeniería Mecatrónica

# 1. Manual de Usuario

Este manual describe cómo interactuar con el prototipo del juego "CLUE - Modo Detective".

## Paso 1: Pantalla de Inicio

Al ejecutar el programa, el usuario es recibido con la pantalla de bienvenida.



- **Acción:** Haz clic en el botón " Comenzar juego" para iniciar la investigación.

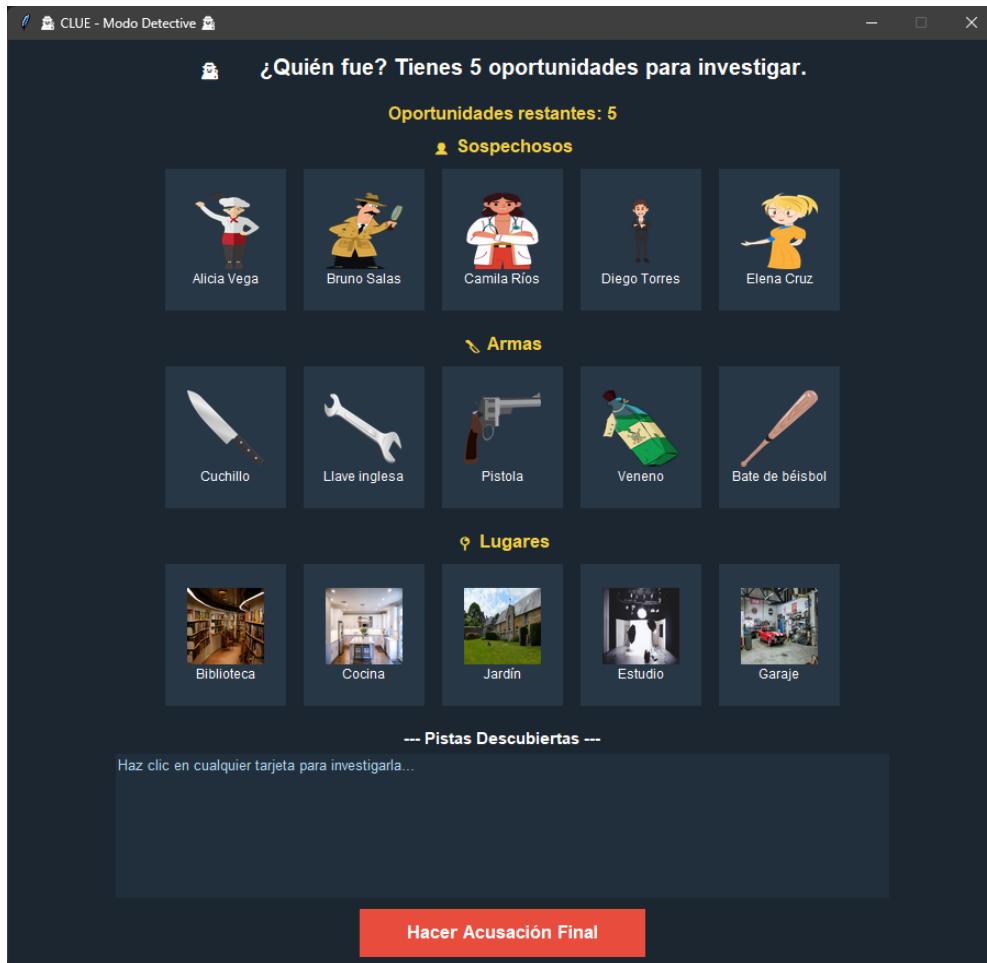
## Paso 2: Pantalla de Investigación

Esta es la pantalla principal del juego. El objetivo es recolectar pistas antes de hacer una acusación.

El funcionamiento se divide en tres áreas:

1. **Contador de Oportunidades:**
  - Ubicado en la parte superior, muestra cuántas oportunidades de investigación te quedan (empiezas con 5).
2. **Tablero de Investigación (Sospechosos, Armas, Lugares):**
  - Puedes hacer clic en *cualquier* tarjeta (personaje, arma o lugar) para investigarla.
  - Al hacer clic, gastarás **1 oportunidad**.

- La tarjeta se volverá oscura (deshabilitada) para indicar que ya fue investigada.



### 3. Cuadro de "Pistas Descubiertas":

**--- Pistas Descubiertas ---**

Es la pistola registrada de Bruno Salas, pero él reportó que se la robaron de su estudio hace dos días.

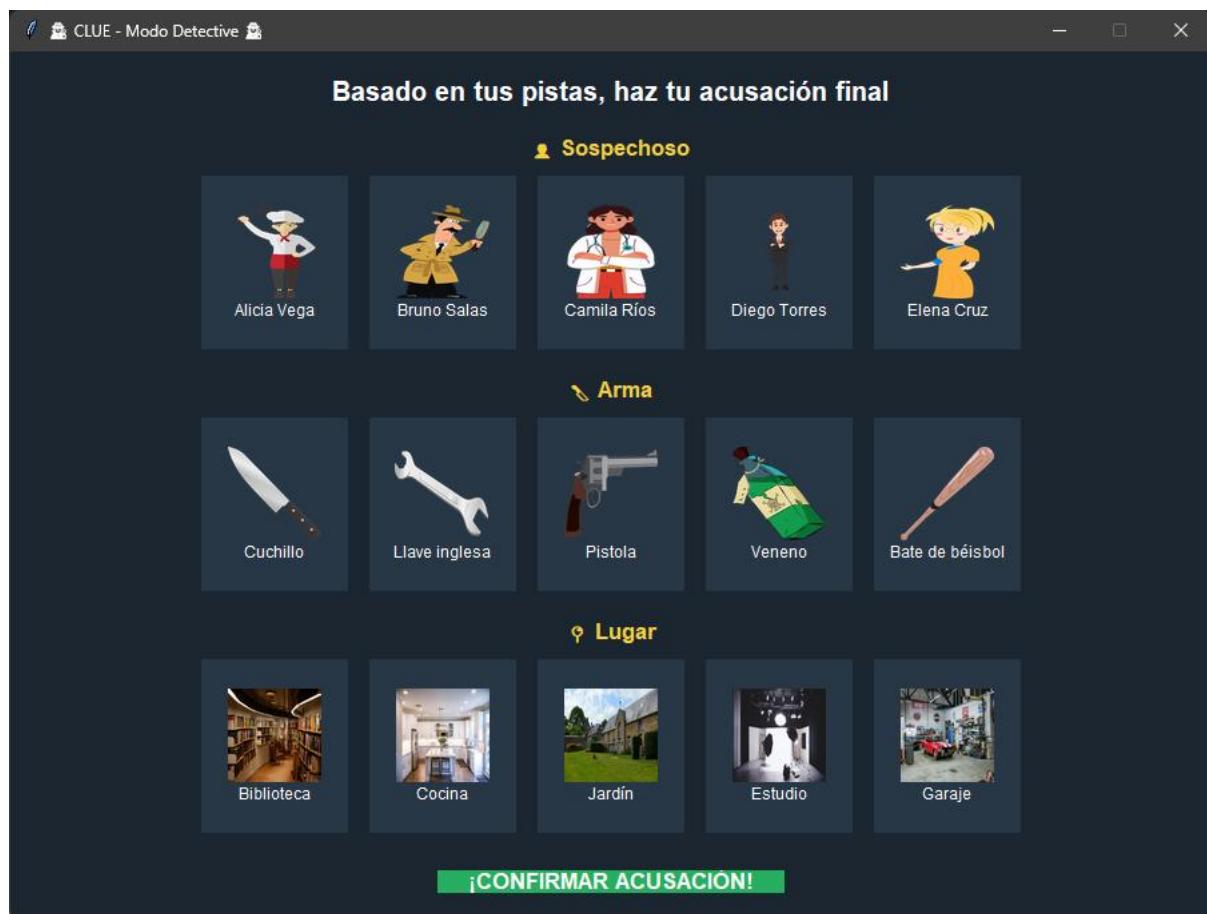
👉 [Investigando Cocina]:  
Se encontró un cuchillo de chef (distinto al arma homicida) tirado en el suelo. Parece que hubo un forcejeo.

👉 [Investigando Estudio]:  
La computadora de Diego está encendida. El último archivo guardado fue un reporte a las 8 PM.

- Ubicado en la parte inferior, este cuadro de texto registra los hallazgos.
- Cada vez que investigas una tarjeta, la coartada o la pista correspondiente aparece aquí.
- Lee estas pistas con atención para deducir quién es el culpable.
- Cuando las oportunidades llegan a 0, un mensaje te indicará que debes hacer tu acusación.

## Paso 3: Hacer la Acusación Final

Una vez que hayas usado tus oportunidades (o si ya te sientes seguro), haz clic en el botón rojo "Hacer Acusación Final".



- **Acción:** Serás llevado a una nueva pantalla para hacer tu selección final.
- En esta pantalla, haz clic en un sospechoso, un arma y un lugar.
- Tu selección se resaltará en azul.
- Una vez que estés seguro de tus tres elecciones, haz clic en "**¡CONFIRMAR ACUSACIÓN!**".

## Paso 4: El Resultado

El juego te informará inmediatamente si has resuelto el caso.

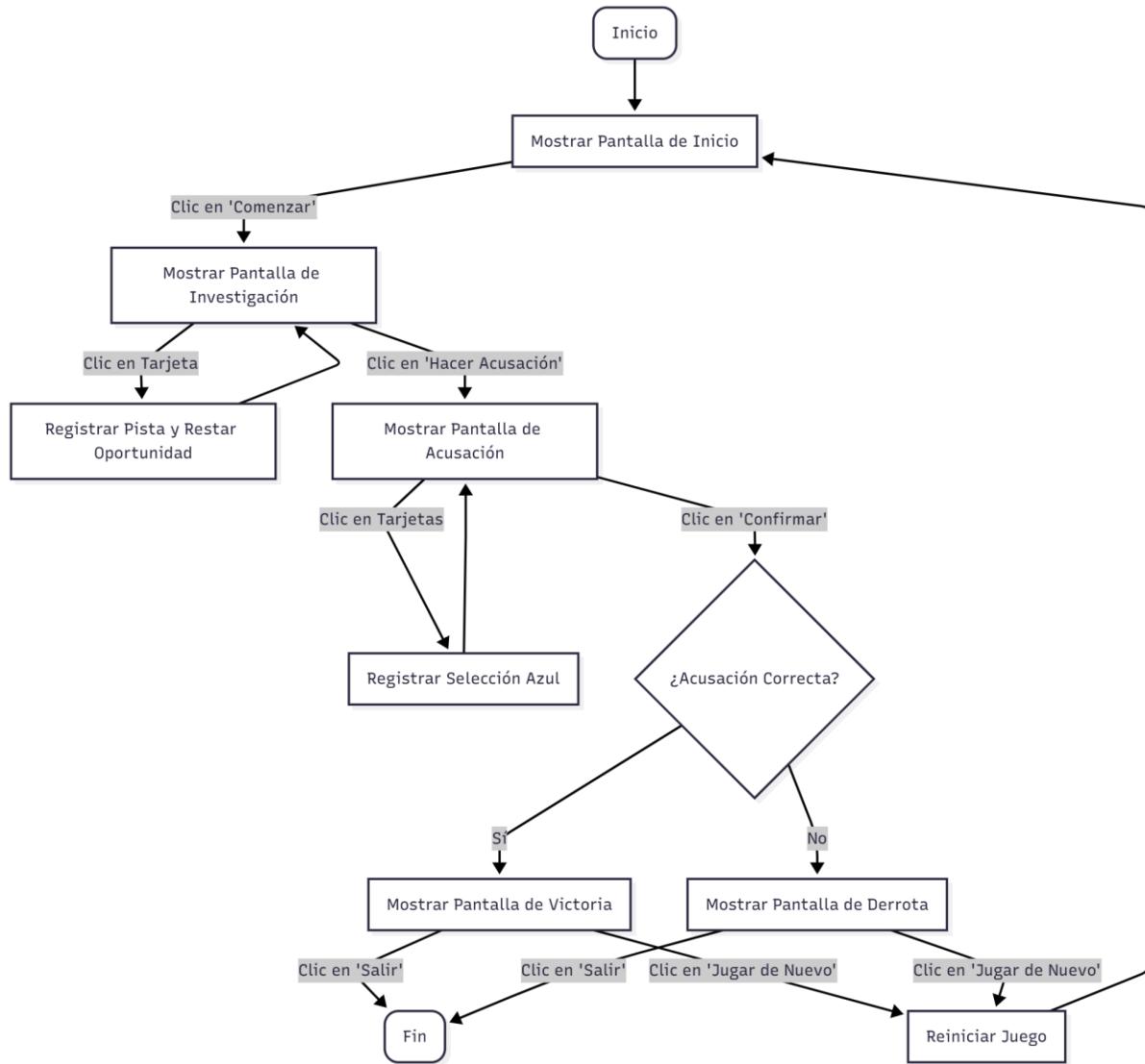
- **Victoria:** Si tu acusación coincide con la solución secreta, verás la pantalla de "Caso Resuelto" junto con la historia del crimen.
- **Derrota:** Si tu acusación es incorrecta, verás la pantalla de "Caso No Resuelto", que te revelará la solución correcta.

En ambos casos, puedes elegir "Jugar de nuevo" o "Salir".

---

## 2. Diagrama de Flujo del Prototipo

Este diagrama describe el flujo lógico del programa, desde el inicio hasta el final.



### 3. Narrativa y Casos de Uso

El prototipo se basa en una base de conocimiento que incluye 5 sospechosos, 5 armas y 5 lugares. La lógica del juego selecciona aleatoriamente una combinación de estos tres elementos.

El juego está programado con **5 casos resueltos** (narrativas). Si el jugador acierta una de estas combinaciones exactas, se muestra la historia correspondiente.

#### Los 5 Casos Programados

##### Caso 1: Alicia Vega (Cocina, Cuchillo)

- Historia:** ¶| Alicia fue encontrada en la cocina con su cuchillo de chef. La ira fue su peor receta.

##### Caso 2: Bruno Salas (Estudio, Pistola)

- **Historia:**  Bruno, el detective, usó su pistola para silenciar a su víctima en el estudio.

#### **Caso 3: Camila Ríos (Biblioteca, Veneno)**

- **Historia:**  La doctora Camila mezcló veneno en el vino. El crimen ocurrió en la biblioteca.

#### **Caso 4: Diego Torres (Garaje, Llave inglesa)**

- **Historia:**  Diego perdió el control en el garaje con una llave inglesa.

#### **Caso 5: Elena Cruz (Jardín, Bate de béisbol)**

- **Historia:**  Elena golpeó con el bate bajo la lluvia, entre las flores del jardín.

*(Si la combinación aleatoria no coincide con uno de estos 5 casos, se muestra un mensaje de victoria genérico).*