

Sistemas Expertos



Práctica #4: Juego de CLUE

Profesor: Mauricio Alejandro Cabrera Arellano

Alumno: Omar Josue Munguia Camacho

Registro: 21110391

Grupo: 7E1

NOTA: Asegúrese de desactivar su antivirus antes de descargar el archivo, ya que Windows Defender y demás Antivirus lo detectan como tal. (NO ES UN VIRUS!!, LO JURO POR DIEGUITO MARADONA!!!, QUIEN PARAACABAR CON LAS DROGAS DEDICO SU VIDA A CONSUMIRSE LAS TODAS!!! xd)

Para iniciar el juego, simplemente tienes que lanzar el ejecutable (.exe) en tu computador y se abrirá el juego.

El juego se ejecutará en una nueva ventana junto con una consola de código.

El juego iniciará en el menú principal del juego, en las que aparecerán las opciones de "Iniciar Juego" y "Salir".

Al seleccionar "Salir" el juego se cerrará junto con su consola.

Al seleccionar "Iniciar Juego", cambiará la ventana al área de preguntas, el juego consiste en adivinar al culpable de un homicidio en una mansión.

En el juego hay 5 armas (Cuchillo, Candelabro, Pistola, Garrote y Vidrio roto), 5 personajes (Sirvienta, Chef, Pintor, Jardinero, y la Dueña de la mansión), y 5 Lugares (Jardín, Cocina, Sala, Gran salón y la Recámara), los cuales tienen los siguientes diálogos genéricos:

```
generico = {  
    "cuchillo": "Un cuchillo común de cocina, bastante desgastado por el uso del chef.",  
    "candelabro": "Un candelabro bastante elegante chapado en oro, parece que no le han limpiado la cera caída en algún tiempo.",  
    "pistola": "Una pistola antigua adornada y elegante, con signos de haber tenido su mantenimiento no hace mucho.",  
    "garrote": "Un garrote de jardín, típico, pero algo desgastado por el duro uso de trabajo.",  
    "vidrio roto": "Fragmentos de vidrio que parecen haber pertenecido a un objeto frágil, pero sin signos de sangre.",  
    "sirvienta": "La sirvienta se encuentra nerviosa, dice que tiene miedo por lo que le pueda ocurrir.",  
    "chef": "El chef afirma que estaba fuera a la hora del crimen, no parece nervioso por lo ocurrido.",  
    "pintor": "'Solo estaba pintando, no tengo nada que ver con esto.', responde de manera enojada mientras acomoda sus cosas para irse.",  
    "jardinero": "El jardinero tiene las manos malheridas, afirma que estaba cortando los rosales durante lo ocurrido.",  
    "dueña de la mansión": "La dueña de la mansión afirma que se tropezó y rompió la ventana de su recámara 'accidentalmente'."}
```

```

        "jardín": "Bastante bien arreglado, parece que el jardinero hace bien su
trabajo.",
        "cocina": "La cocina luce un poco sucia, pero rebosan platillos en la mesa
dignos de un festín.",
        "sala": "La sala luce bastante tranquila, parece que no esperaban visitas
recientes.",
        "gran salón": "El gran salón luce majestuoso, las luces adornan bastante bien
el lugar, no parece haber signos de pelea aquí.",
        "recámara": "La recamara se encuentra un poco desordenada, la ventana está
rota por algún motivo."
    }

```

El juego genera 5 finales diferentes, el cual se elige aleatoriamente al iniciar partida, dichos finales están descritos en las siguientes líneas de código:

```

finales = [
    {
        "arma": "cuchillo",
        "personaje": "sirvienta",
        "lugar": "cocina",
        "narrativa_arma": "El cuchillo se encontró en la cocina con pequeñas manchas de
sangre, parece que intentaron limpiarlas torpemente.",
        "narrativa_personaje": "La sirvienta asegura que estaba limpiando en la cocina
cuando escuchó un ruido fuerte en la sala.",
        "narrativa_lugar": "La cocina tiene un aire tranquilo, pero parece desordenado."
    },
    {
        "arma": "candelabro",
        "personaje": "chef",
        "lugar": "gran salón",
        "narrativa_arma": "El candelabro fue hallado en el gran salón, la sirvienta
afirma que normalmente se encuentra en la sala, parece que alguien lo movió.",
        "narrativa_personaje": "El chef afirma que estaba en la cocina preparando la
cena, pero menciona haber visto al pintor en el gran salón poco antes del crimen.",
        "narrativa_lugar": "El gran salón es majestuoso, encuentro candelabro en el suelo
rodeado de cera fresca."
    },
    {
        "arma": "pistola",
        "personaje": "pintor",
        "lugar": "jardín",
        "narrativa_arma": "La pistola fue hallada en el jardín, con un cartucho usado.
Aún huele a pólvora.",
        "narrativa_personaje": "El pintor dice que estaba acomodando su equipo de pintura
en la sala, pero escuchó un disparo proveniente del jardín.",
        "narrativa_lugar": "El jardín está tranquilo, sin embargo, encuentro la pistola
en unos arbustos."
    },
    {
        "arma": "garrote",
        "personaje": "jardinero",
        "lugar": "sala",

```

```

    "narrativa_arma": "El garrote, una herramienta improvisada, fue encontrado en la sala. Las marcas sugieren un uso reciente y violento.",
    "narrativa_personaje": "El jardinero afirma que estaba podando en el jardín, pero recuerda haber visto al chef en la sala poco antes del incidente.",
    "narrativa_lugar": "La sala tiene signos claros de lucha. El garrote encontrado aquí cuenta la historia de una pelea que terminó en tragedia."
  },
  {
    "arma": "vidrio roto",
    "personaje": "dueña de la mansión",
    "lugar": "recámara",
    "narrativa_arma": "Los fragmentos de vidrio roto en la recámara están manchados de sangre, indicando que alguien resultó herido durante el altercado.",
    "narrativa_personaje": "La dueña de la mansión afirma que estaba descansando en su recámara y escuchó un ruido fuerte en el gran salón, parece agitada.",
    "narrativa_lugar": "La recámara es elegante, pero los vidrios rotos y la sangre en el suelo sugieren que aquí ocurrió una confrontación violenta."
  }
]

```

El juego está diseñado para que se sustituyan los diálogos genéricos por los del “final” de la partida en la que se encuentra actualmente.

Tendrás un máximo de 5 preguntas a realizar, ¡Escoge con cuidado!, Encuentra las incongruencias dentro de la trama para poder encontrar al culpable.

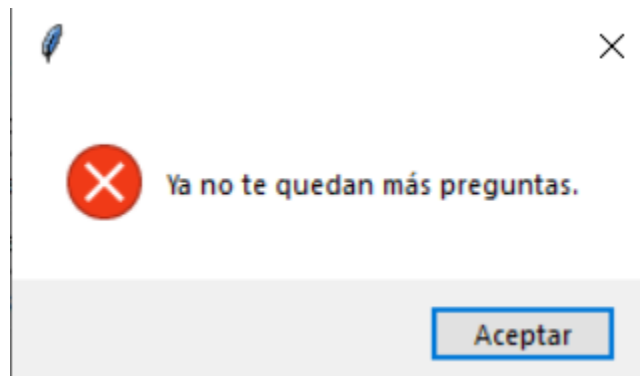
Para hacer una pregunta, deberás seleccionar los botones correspondientes en la siguiente ventana:

En la parte superior aparecen las preguntas restantes que te quedan.

En el cuadro de texto aparecerá la información de lo que hayas preguntado, ya sea arma, personaje o lugar.

Cada vez que selecciones una pregunta a realizar, el botón de dicha acción desaparecerá, para que evites seleccionar la misma opción dos veces y gastes tus preguntas.

Una vez terminadas las preguntas aparecerá la siguiente alerta, diciéndote que ya no tienes preguntas disponibles:



Para hacer tu veredicto, deberás seleccionar el botón “Hacer Acusación”, que te mandara a la siguiente ventana:

Juego tipo CLUE

Haz tu acusación final:

Selecciona el personaje:

Sirvienta	Chef	Pintor	Jardinero	Dueña de la mansión
-----------	------	--------	-----------	---------------------

Selecciona el arma:

Cuchillo	Candelabro	Pistola	Garrote	Vidrio roto
----------	------------	---------	---------	-------------

Selecciona el lugar:

Jardín	Cocina	Sala	Gran salón	Recámara
--------	--------	------	------------	----------

Tu elección:

Personaje: Ninguno

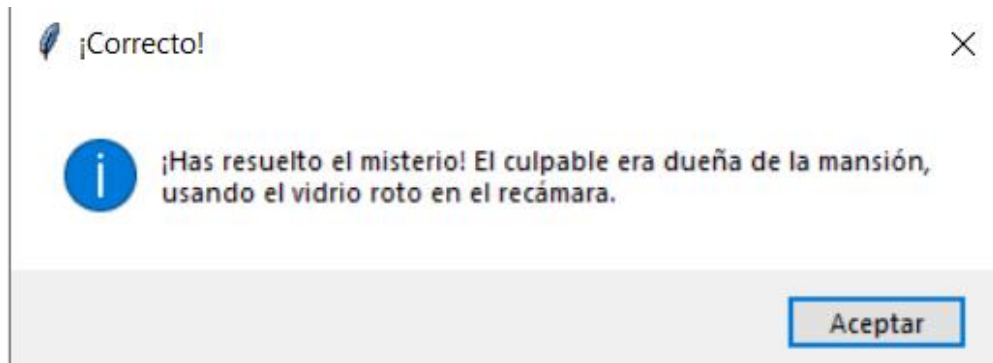
Arma: Ninguna

Lugar: Ninguno

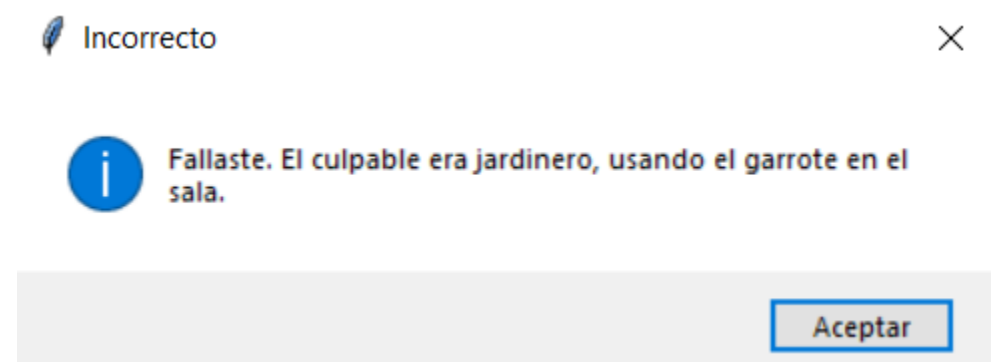
Confirmar Acusación

En la parte inferior se mostrará la decisión que hayas tomado, para confirmar tu respuesta, Selecciona el botón de “Confirmar Acusación”.

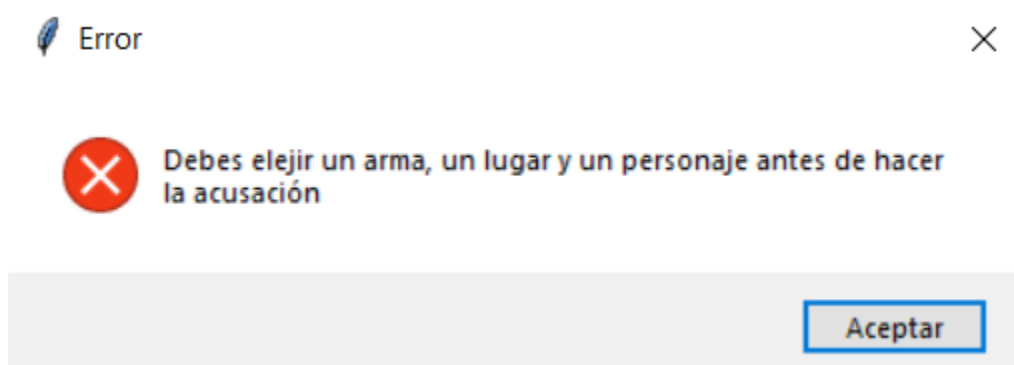
De ser correcta tu afirmación Aparecerá la siguiente ventana confirmando el crimen:



De ser incorrecta, te mostrará una ventana similar a la siguiente, dándote el resultado correcto:



NOTA: Debes seleccionar un arma, un personaje y un lugar, de lo contrario aparecerá la siguiente ventana:



Una vez hecho tu acusación (Sea correcta o incorrecta) te regresará automáticamente al menú principal para que puedas jugar de nuevo o salir.

NOTA: ¡Diviértete!