

ACCESO INTELIGENTE A LA INFORMACIÓN

EJERCICIO WHOOSH IV

Se desea extraer información de distintos juegos de mesa para listar y hacer búsquedas por distintos criterios. Mediante BeautifulSoup extraeremos la información de la página:

<https://zacatrus.es/juegos-de-mesa.html>

ALMACENAR LOS JUEGOS DE LAS CUATRO PRIMERAS PÁGINAS

Buscamos construir un programa en Tkinter con un MENÚ con dos opciones:

- a) “Datos”, con dos opciones:
 - a. “Cargar”, que cree esquema e índice en Whoosh que almacene los siguientes datos de cada juego: título, precio, temática/s, complejidad, número de jugadores y detalles. Una vez cargadas, que muestre una ventana de mensajes informando del número de juegos almacenados en el sistema.
 - b. “Salir”, que cierre la ventana principal.
- b) “Buscar”, con cuatro opciones:
 - a. “Detalles”, que muestre una ventana con un entry que permita al usuario introducir una frase, y muestre en otra ventana (con una listbox con scrollbar) los diez juegos más relevantes (título, precio, temática/s, complejidad y jugadores) que contengan dicha frase en los detalles.
 - b. “Temáticas”, que muestre una ventana con una spinbox que permita al usuario seleccionar una temática de las indexadas, y muestre en otra ventana (con una listbox con scrollbar) todos los juegos (título, precio, temática/s, complejidad y jugadores) de dicha temática.
 - c. “Precio”, que muestre una ventana con un entry que permita al usuario introducir un precio, y muestre en otra ventana (con una listbox con scrollbar) todos los juegos (título, precio, temática/s, complejidad y jugadores) con precios inferiores al indicado.
 - d. “Jugadores”, que muestre una ventana con un entry que permita al usuario introducir un número de jugadores, y muestre en otra ventana (con una listbox con scrollbar) todos los juegos (título, precio, temática/s, complejidad y jugadores) para ese número de jugadores.