

# Centro de enseñanza técnica e industrial



## Sistemas Expertos

### Adivina Quien

Ricardo Valdez Contreras

Reg.: 19310464

Grupo: 7F

## Reglas

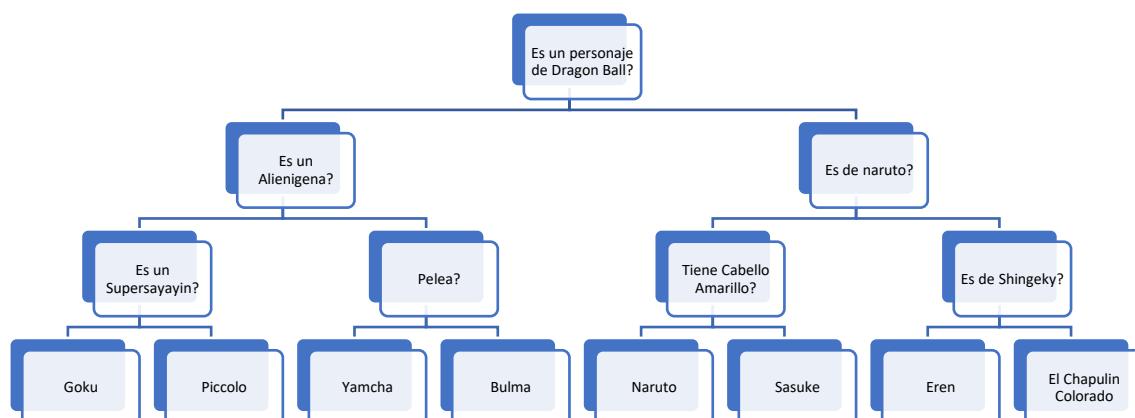
El jugador deberá elegir un personaje animado dentro de la siguiente lista:

- Goku
- Piccolo
- Yamcha
- Bulma
- Naruto
- El chapulin Colorado

**Nota: Si el personaje no se encuentra en esta lista el juego solicitara añadir información sobre el personaje que pensaste.**

## Funcionamiento

El código del juego se basa en la creación de un árbol de decisión binario, se inicia con un árbol el cual tiene 7 nodos los cuales van en aumento gracias a la recolección de datos cuando un personaje no es adivinado.



## Manual

1. El usuario deberá pensar en un personaje animado
2. El programa realizara preguntas que se deberán responder preguntas cerradas con un “sí” obligatoriamente si la respuesta es positiva.
3. En caso de no haber adivinado el programa te pedirá retroalimentación para extender el árbol binario.

### Ejemplo de la retroalimentación:

Qué personaje era? Veggeta

Qué diferencia a Goku de Veggeta? Es enojón

Si el personaje fuera Goku cual seria la respuesta? No

La primera pregunta de Retroalimentación solicita el nombre del personaje que pensaste.

La segunda pregunta una característica que creara una nueva carga.

Y la tercera pregunta sirve para diferenciar cual de los personajes corresponde a tu descripción de la pregunta anterior, **en este caso GOKU es enojón?**

<https://github.com/RicardoVC99/Practica1-Sistemas-Expertos>

<https://gearxj3.itch.io/adivinaquien>