

# Centro de enseñanza técnica e industrial



## Sistemas Expertos

CLUE

Ricardo Valdez Contreras

Reg.: 19310464

Grupo: 7F

## Reglas

Bienvenido a Clue. El juego consiste en encontrar al culpable de un crimen que ha acontecido en el campus de una universidad, para ello contarás con 5 pistas que te ayudarán a resolver el misterio.

Para ganar el juego debes de acertar quien fue el culpable, la escena del crimen y el arma con que se realizó el crimen, si fallas en encontrar al culpable, el lugar o el arma perderás el juego. Es decir, necesitas encontrar los 3 para poder ganar, con que falles en uno pierdes.

Una vez hayas agotado tus 5 pistas para encontrar al culpable, el arma y el lugar, tendrás que elegir según tus inferencias y las pistas que hayas recolectado, al culpable, el arma y el lugar. Si pudiste encontrar a estos 3, los policías detendrán al culpable y ganarás el juego. Si no pudiste encontrar al menos uno, el culpable escapará de la escena del crimen y perderás el juego.

Cuando aparezca el mensaje al final de la pantalla 'Presiona ENTER o barra espaciadora' para avanzar, hazlo. Si presionas cualquier otra tecla puede que ocurra un error y se termine la ejecución del juego.

Es recomendable jugar en pantalla completa para una mejor visualización del juego, ya que se corre dentro de una ventana de comandos.

## Funcionamiento

El juego cuenta con 5 sospechosos, 5 locaciones y 5 armas, por lo que el juego tiene 5 historias desarrolladas en base al culpable, el arma y el lugar del crimen. Cada historia puede tener varios finales, ya que un random escoge lugares culpables y armas diferentes en cada juego, por lo que un culpable puede tener finales con diferentes armas.

En el juego, los sospechosos, las armas y los lugares fueron declarados dentro de listas. La lista del culpable no se acomoda por un random, sino que se hace un random con una variable entera que va de 0 a 4, la cual es la que apuntará dentro de la lista al culpable.

Las listas de armas y lugares si se acomodan por medio de un random, esto es debido a que, dentro del desarrollo de los argumentos de cada personaje, siempre tienen un apuntador fijo a las ramas y los lugares, y para mí fue más fácil dejar esos apuntadores fijos y que las listas fueran las que cambiaran de acomodo.

## Manual

Para jugar solo se requiere de los números del 1 al 5, la barra espaciadora y el ENTER.

Para introducir un número al juego para realizar una selección, solo necesitas presionar el número que desees en tu teclado y presionar la tecla ENTER para poder ingresarlo.

<https://github.com/RicardoVC99/Practica2-Sistemas-Expertos>  
<https://gearxj3.itch.io/cluegearxj3>