



CLUE Manual de usuario

ROBIN EMMANUEL CARLOS GONZALEZ 21110427

Bienvenid@

Gracias por elegir **Clue**. Este juego de consola te guía paso a paso para descubrir **quién fue, con qué arma y en qué lugar**. Es una experiencia ligera, clara y sin complicaciones: puedes ver listas, pedir hasta **2 pistas** y hacer **una única acusación**. Al final, obtienes un **reporte del caso** y una **historia** coherente con el culpable, el arma y la locación reales.

¿Qué resuelve este juego?

- Te acompaña a **inferir** una combinación única (culpable + arma + locación) sin necesidad de reglas complejas.
- Ofrece **pistas útiles** (arma silenciosa/ruidosa y un registro anómalo de locación) para acotar la respuesta.
- Presenta **finales narrativos realistas** que cambian según la combinación correcta.

Requisitos (rápido y sin complicaciones)

- **Computadora** con Windows, macOS o Linux.
- **Python 3.8 o superior** (no necesitas internet para jugar).
- El juego se entrega como **script** listo para abrir
- La información generada (reporte del caso) se guarda **solo en tu computadora**.

Primeros pasos (en 2 minutos)

1. Abre la terminal en la carpeta del archivo.
2. Ejecuta:
 - Windows:
 - macOS/Linux
3. Verás el título y el **menú principal**. Desde ahí puedes pedir pistas o acusar.

Cómo se juega (paso a paso, con ejemplo)

1. Ver listas

Revisa **sospechosos, armas y locaciones**:

- Sospechosos
Robin (Chef de partida), **Fernanda** (QFB), **Luis** (Ing. de procesos),
Emiliano (Téc. de mantenimiento industrial), **Juan** (Coord. de seguridad privada).
- Armas: **Cuchillo, Pistola 9mm, Cuerda, Veneno, Barra metálica.**
- Locaciones: **Cocina del restaurante, Laboratorio de toxicología, Línea de producción, Taller de mantenimiento, Sala de monitoreo de seguridad.**

2. Pedir pistas (máx. 2)

- **Pista 1:** te dice si el arma es **silenciosa** (cuchillo, cuerda, veneno) o **ruidosa** (pistola 9 mm, barra).

- **Pista 2:** indica un **registro anómalo** en **una locación** (te orienta hacia el lugar real).

3. Hacer la acusación (1 oportunidad)


Elige el **número** de sospechoso, arma y locación.

- Si **aciertas**, aparece un **final** (historia) consistente con la combinación.
- Si **fallas**, el juego revela la respuesta correcta y muestra su final.

4. Reporte del caso

Al terminar, se genera **reporte_caso.txt** con: **ÉXITO/FALLO**, **culpable**, **arma**, **locación**.

Ejemplo breve

- Pides la **Pista 1** → “El arma parece **silenciosa**”.
- Pides la **Pista 2** → “Registro anómalo en: **Laboratorio de toxicología**”.
- Acusas: **Fernanda** con **Veneno** en **Laboratorio de toxicología** →
 **Acertaste**. Se imprime la historia final y se guarda el reporte.

¿Qué “preguntas” hace?

El juego no hace un cuestionario largo; te da **hasta 2 pistas** y tú decides **cuándo acusar**.

Las pistas están basadas en **reglas simples** y **registros** del escenario:

- **Arma:** silenciosa vs. ruidosa.
- **Lugar:** indicio de actividad anómala en una locación concreta.

Consejos para mejores resultados

- Usa **ambas pistas** si tienes dudas; están diseñadas para reducir el espacio de búsqueda.
- Piensa en **coherencia**: arma silenciosa suele descartar pistola o barra.
- Si aún dudas del lugar, la **Pista 2** casi siempre te encamina a la locación correcta.

¿Qué pasa si no aciertas?

No hay problema: el juego te muestra la **solución real** y la **historia** enlazada.

Además, tendrás el **reporte** con todos los datos para tus registros internos.

Privacidad y control de datos

- El archivo **reporte_caso.txt** se crea **localmente** en tu equipo.
- El juego **no** sube ni comparte información a internet.
- Si deseas “volver a cero”, basta con borrar el archivo de reporte (opcional).

Interfaz (consola)

Menú principal:

1) Ver listas · 2) Pedir pista · 3) Hacer acusación · 4) Salir

- **Entradas numéricas:** responde con el **número** de la opción.
- **Salir rápido:** escribe **q** o **salir** en cualquier momento.
- **Mensajes claros:** avisos cuando la opción no es válida o ya usaste tus 2 pistas.

Preguntas frecuentes (FAQ)

1) ¿Necesito internet?

No. Funciona sin conexión.

2) ¿Se comparten mis datos?

No. Todo se guarda localmente en tu computadora.

3) ¿Puedo corregir una entrada si me equivoqué?

Sí. Puedes volver al menú y repetir tu acción antes de acusar.

4) ¿Por qué solo puedo acusar una vez?

Es una regla de diseño para mantener el desafío y el valor de las pistas.

5) ¿Qué hago si no se genera **reporte_caso.txt**?

Revisa que tengas permisos de escritura en esa carpeta.

6) ¿Puedo cambiar nombres, profesiones o textos del final?

Sí. Están en el script en las secciones **SUSPECTOS**, **LOCACIONES** y funciones **final_***.

Mantenimiento sencillo

- **Respaldo opcional:** si quieres guardar un historial, haz copia de `reporte_caso.txt`.
- **Limpieza:** borra el reporte cuando quieras iniciar registros limpios.

¿Cómo decide? (explicado simple)

- **Caso aleatorio:** al iniciar, el juego elige **culpable + arma + locación** al azar.
- **Pistas con reglas simples:**
 - Armas **silenciosas:** *Cuchillo, Cuerda, Veneno*.
 - Armas **ruidosas:** *Pistola 9 mm, Barra metálica*.
 - **Registro anómalo:** te sugiere la **locación** real.
- **Finales enlazados:** una vez conoces la combinación, el juego imprime una **historia** coherente con ese trío.

Buenas prácticas

- Usa **las 2 pistas** antes de acusar si no estás seguro.
- Revisa las **listas** para recordar opciones exactas.
- Guarda el **reporte** si necesitas auditoría del juego.

Soporte básico

- Si el juego no abre:
 1. Cierra y vuelve a ejecutar.
 2. Verifica que tienes **Python 3.8+** instalado.
 3. Reinicia el equipo si el problema persiste.

¡Listo para jugar!

Piensa tu estrategia, solicita tus pistas y acusa con seguridad.

Clue – Caso Cerrado te mostrará una historia final que encaja **exactamente** con el culpable, el arma y la locación verdaderos.