# Manual de Funcionamiento — Clue: Versión CETI

Este documento describe el funcionamiento, estructura y modo de uso del simulador "Clue: Versión CETI — El Misterio de Quiyono",  
El juego simula una versión digital del clásico "Clue", adaptada con personajes y escenarios del entorno académico.

## 1. Objetivo del proyecto

El objetivo principal es implementar un simulador del juego de mesa “Clue” en formato digital, en el cual el jugador deberá descubrir  
al culpable, el arma y el lugar del asesinato de Quiyono, a través de preguntas, pistas y deducciones.

## 2. Estructura del juego

El simulador fue desarrollado en dos versiones:  
1. Versión en consola (Python), ejecutable desde IDLE.  
2. Versión web interactiva (HTML, CSS y JavaScript), visualmente inspirada en el ejemplo "Clue–Among Us".  
Ambas versiones cuentan con los mismos personajes, armas, locaciones e historias finales.

## 3. Personajes y profesiones

|  |  |
| --- | --- |
| Personaje | Profesión o Rol |
| Dario | Estudiante de Mecatrónica (mejor amigo) |
| Javi | Estudiante de Electrónica (indiferente) |
| Ketzel | Estudiante de Sistemas (amante secreto) |
| Profesor de Electrónica | Docente universitario |
| Paola | Estudiante de Diseño (novia de Ketzel) |

## 4. Armas y locaciones

Armas:  
- Tarea de Control 2  
- Agua Bendita  
- Carro de Dario  
- Espada Medieval  
- Solución Química Venenosa  
  
Lugares:  
- Laboratorio de Electrónica  
- Estacionamiento  
- Biblioteca  
- Laboratorio de Química  
- Salón de Prototipos

## 5. Historias o finales posibles

Existen cinco casos posibles generados aleatoriamente al iniciar una partida, combinando un sospechoso, un arma y un lugar.

1. Dario — Tarea de Control 2 — Salón de Prototipos.  
2. Paola — Agua Bendita — Laboratorio de Electrónica.  
3. Javi — Carro de Dario — Estacionamiento.  
4. Profesor de Electrónica — Solución Química Venenosa — Laboratorio de Química.  
5. Ketzel — Espada Medieval — Biblioteca.

## 6. Funcionamiento del simulador

El sistema selecciona aleatoriamente uno de los cinco casos. El jugador debe descubrir la combinación correcta usando:  
- Sugerir (preguntar)  
- Pista global  
- Acusar

## 7. Modos de dificultad

Fácil: 3 pistas globales, sugerencias ilimitadas.  
Normal: 2 pistas globales, 8 sugerencias.  
Difícil: 1 pista global, 5 sugerencias, modo estricto.

## 8. Interfaz gráfica (versión web)

La versión web incluye tarjetas de personajes, listas visuales de armas y locaciones, panel de control y área de registro de jugadas.

## 9. Paleta de colores CETI

Colores institucionales del CETI:  
- Azul marino (#003366)  
- Azul claro (#005b96)  
- Blanco y gris como complementarios

## 10. Instrucciones de uso

1. Abre index.html en un navegador.  
2. Selecciona dificultad.  
3. Presiona " Nueva partida".  
4. Usa las opciones "Sugerir", "Pista global" o "Acusar".  
5. Observa los descartes y las estadísticas.  
6. Si aciertas, se muestra la narrativa completa.