**Instituto Tecnológico de Costa Rica - ITCR**

**Sede de Alajuela**

**Curso:**

Lenguajes de programación IC4700

**Profesora:**

Samantha Ramijan Carmiol

**I Semestre del 2021**

**Integrantes del grupo:**

Jose Alexander Artavia Quesada 2015098028

Bryan Andrey Díaz Barrientos 2019264426

Josué Gerardo Gutiérrez Mora 2018300436

[**Diseño de la solución**](#_1orxdvciquvx) **3**

[Hechos](#_wtlmemxqpcey) 3

[Inferencias lógicas](#_tvl8xiued7il) 3

[Flujo del programa](#_r3clzd383b4) 3

[**Diseño de la interfaz gráfica**](#_tuvlfw2coyun) **4**

[**Lecciones aprendidas**](#_kl00e33oixh) **5**

[**Bibliografía**](#_hkgbzxkbjqzi) **6**

# Diseño de la solución

## Hechos

weapon(Name) : Se utilizaran 13 armas como accesorios para los sospechosos.

character(Id,Name,Weapon1,Weapon2,Weapon3): Se utilizara una estructura para los personajes, con un total de 16. Todos tienen distintas combinaciones de armas y ninguno se repite.

## Inferencias lógicas

generateGuilty(): Se encarga de generar un culpable aleatorio, de entre todos los 16 sospechosos.

hasWeapon(Weapon): Verifica si el culpable tiene el arma.

suspect\_has\_weapon(Id,Weapon): Determina si el sospechoso con el Id, tiene el arma.

Delete\_suspects(Weapon): Se borra el o los sopechoso que no cumplan con la pista proporcionada. Si el culpalbe tiene el arma y el sospechoso no, se borra el sospechoso. Si el culpable no tiene esa arma, se borran los sospechosos que si la tienen.

next\_valid\_id(Id,Result): Recibe un Id y devuelve el siguiente Id de sospechoso disponible.

## Flujo del programa

# Diseño de la interfaz gráfica

# 

# 

# Se propone utilizar el mapa como fondo para la interfaz gráfica, ponerle botones en ciertos puntos del mapa para interactuar con el usuario y aplicar las pistas. Se utilizaran imágenes de personajes con tres diferentes armas para ilustrar y descartar a los sospechosos hasta encontrar al culpable.

# Lecciones aprendidas

# Bibliografía