



MATERIA
SISTEMAS EXPERTOS

“Práctica 4”

Stephanie Vianney Aguila Rivera 22310212

PROF. Mauricio Alejandro Cabrera Arellano

Ingeniería en Mecatrónica

Grupo 7F

26 de Octubre de 2025

Clue: Misterio en Innovatech 2025

Manual de Usuario

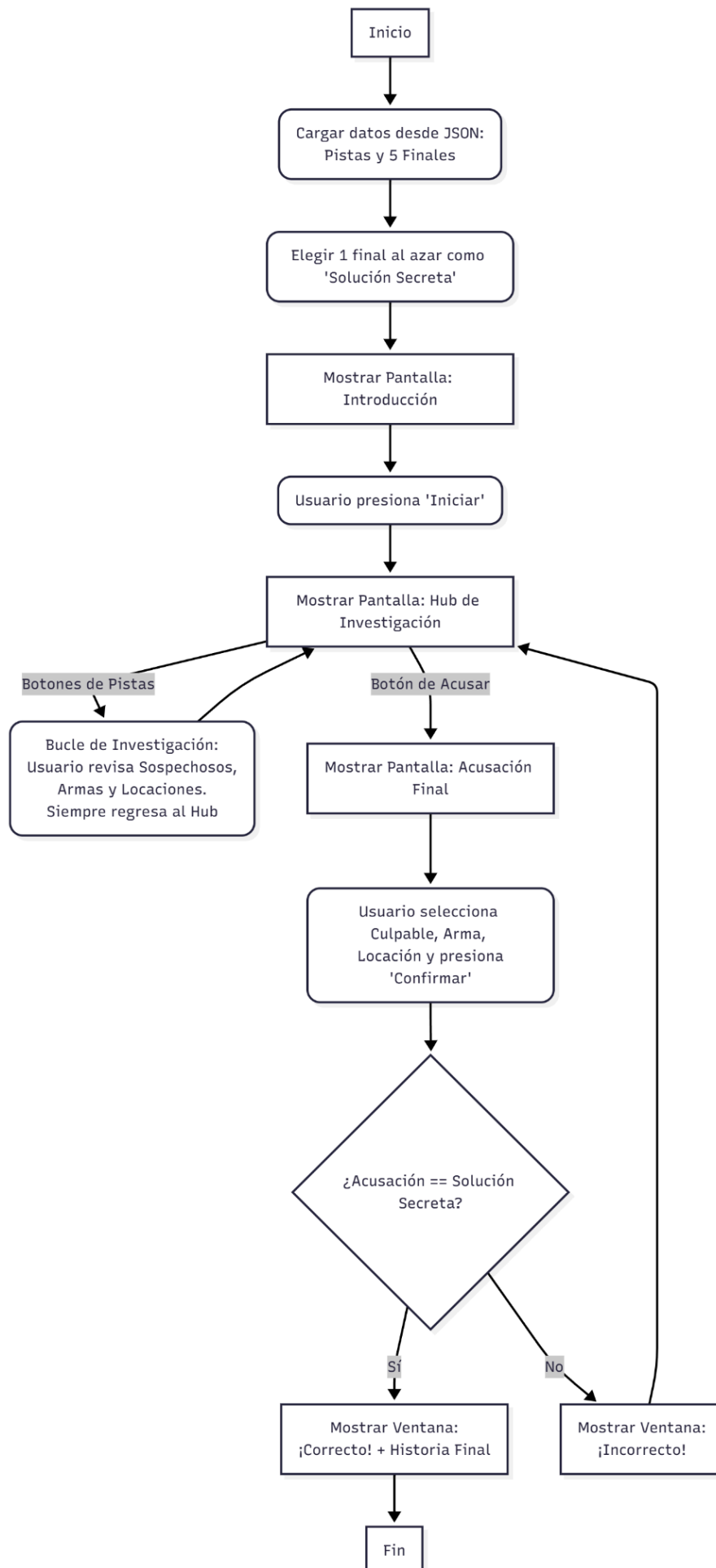
Bienvenido a "Clue: Misterio en Innovatech 2025", un simulador de misterio narrativo. Este manual describe el funcionamiento del juego, su instalación y cómo jugarlo.

El brillante pero controversial Dr. Aris Thorne ha sido asesinado en la convención de tecnología más importante del año. Hay 5 sospechosos, 5 posibles armas y 5 locaciones donde pudo ocurrir el crimen.

Tu objetivo es investigar las pistas y adivinar correctamente la combinación de Culpable, Arma y Locación que corresponde a la historia secreta.

Este simulador se basa en la premisa solicitada de 5 historias o 5 finales predefinidos. Al iniciar la partida, el programa elige aleatoriamente uno de estos 5 escenarios como la "verdad".

A diferencia del juego de mesa tradicional, aquí no se descartan pistas lógicamente, sino que se utiliza un "Expediente" con la narrativa de cada elemento para ayudar al jugador a *inspirar* su acusación. El jugador gana si su acusación coincide exactamente con el escenario secreto elegido.



Requisitos del Sistema

- Sistema Operativo: Windows, macOS o Linux.
- Software: Python 3.8 o superior.
- Librerías de Python:
 - **tkinter** (normalmente incluido con Python).
 - **Pillow** (requiere instalación).

Guía de Instalación

1. Descargar el Proyecto: Descargue el archivo **.zip** del proyecto y descomprímalo en una carpeta (ej: **Juego_Clue**).
2. Verificar Estructura: La carpeta debe contener:
 - **juego_clue_estilizado.py** (el script principal).
 - **misterios_con_imagenes.json** (la base de datos).
 - Una carpeta llamada **Ima** (o **img**) que contenga las 15 imágenes del juego.
3. Instalar Dependencias: Abra una terminal o CMD, navegue a la carpeta del proyecto y ejecute el siguiente comando para instalar la librería de imágenes **Pillow**: `pip install Pillow`

Cómo Jugar (Guía de Pantallas)

Al iniciar el juego, se presenta la historia principal del asesinato del Dr. Thorne.

- Acción: Haz clic en el botón "Iniciar Investigación" para continuar.

Esta es la pantalla principal. Desde aquí puedes navegar a las diferentes secciones de pistas o hacer tu acusación.

- Revisar Sospechosos: Te lleva a la pantalla de sospechosos.
- Examinar Armas: Te lleva a la pantalla de armas.
- Inspeccionar Locaciones: Te lleva a la pantalla de locaciones.
- HACER ACUSACIÓN FINAL: Te lleva a la pantalla de acusación.

Revisión de Pistas (Sospechosos, Armas, Locaciones)

Estas pantallas te permiten explorar el "Expediente".

1. Explora la Lista: A la izquierda, verás una lista de los 5 ítems (sospechosos, armas o locaciones).
2. Haz clic: Al hacer clic en un nombre de la lista, el lado derecho se actualizará.
3. Revisa los detalles: Verás la imagen del ítem, su rol (en el caso de los personajes) y el suceso (la pista narrativa asociada).
4. Regresa: Presiona "Volver al Panel" para regresar al Hub.

Acusación Final

Aquí es donde intentas resolver el caso.

1. Selecciona tu Acusación: Usa los 3 menús desplegables para elegir un culpable, un arma y una locación.
2. Confirma: Haz clic en el botón "¡CONFIRMAR ACUSACIÓN!".
 - Si aciertas: Aparecerá una ventana de "¡FELICIDADES!" con la narrativa completa del asesinato. El juego terminará.
 - Si fallas: Aparecerá una ventana de "INCORRECTO". Podrás volver al Panel de Investigación para revisar las pistas e intentarlo de nuevo.

Narrativa del Caso

La Víctima

- Dr. Aris Thorne: Un genio de la IA, carismático pero controversial, a punto de revelar un descubrimiento revolucionario.

Los Sospechosos

1. Dra. Evelyn Reed: La Rival (CEO Competidora).
2. Profesor Kenji Tanaka: El Mentor (Profesor traicionado).
3. "Glitch": El Activista (Hacker anti-IA).
4. Bryce Wagner: El Inversor (Socio capitalista).
5. Chloe Jenkins: La Asistente (Asistente personal).

Las Armas

1. Cable de Red: Desaparecido del armario de mantenimiento.
2. Prototipo de Dron Pesado: Con historial de fallos.
3. Café Envenenado: La estación de café no tiene vigilancia.
4. Unidad USB Corrupta: Encontrada en un terminal.

5. Premio a la Innovación: Una estatuilla pesada, limpia de huellas.

Las Locaciones

1. El Escenario Principal: Donde las luces fallaron.
2. El Laboratorio de Pruebas: Con la bitácora de acceso borrada.
3. La Sala de Servidores: Ruidosa y aislada.
4. El Salón VIP: Cuya cámara de seguridad falló.
5. El Muelle de Carga: Una zona de poco tránsito.

El enfoque es hacer 5 finales únicos que el juego elige al azar, justo como pedía la tarea.

El salto más grande fue pasar de un simple script de consola (puro texto) a una interfaz gráfica (GUI) con **tkinter**, lo que, sinceramente, hizo que la experiencia de juego fuera muchísimo mejor.

Además, usar un archivo JSON para guardar todas las pistas, historias e imágenes, y la librería **Pillow** para cargar las fotos, fue una gran idea. Demostró ser una forma súper práctica de mantener el código del juego separado de los textos, facilitando cualquier cambio o arreglo en el futuro.

https://github.com/vianneyaguila/SE_AguilaRivera_7F/tree/main/Clue Detective Clue by vianneyaguila