

# Prompt de Mejora – Interfaz Gráfica + Jugador Humano Moderador

## Contexto

El proyecto *Black Stories – IA vs IA* ya está implementado y funcional en terminal según los prompts anteriores.

Este nuevo prompt **NO reemplaza nada existente**, únicamente **extiende el sistema** con nuevas capacidades.

---

## Objetivos de esta mejora

1. Añadir una **interfaz gráfica por pantalla** (no solo terminal).
  2. Introducir un **tercer rol opcional: Jugador Humano (Moderador)**.
  3. Adaptar la arquitectura para soportar **múltiples tipos de entrada** (IA / humano / UI).
- 

## Nueva Interfaz Gráfica (UI)

### Requisitos generales

- La UI es una **capa adicional**, la lógica del juego NO se duplica.
- La UI consume eventos del **orchestrator**.
- El modo terminal sigue funcionando sin cambios.

### Layout recomendado (3 paneles)

#### Panel 1 – Detective

- Historial de preguntas y respuestas.
- Input para nueva pregunta.
- Indicador:
  - Preguntas restantes

- Estado de la partida (Activa / Crítica / Resuelta)

### Panel 2 – Narrativa

- Situación inicial de la Black Story.
- Mensajes de ambientación (opcional).
- Resultado final (victoria / derrota).

### Panel 3 – Moderador (si está activo)

- Historia completa (solución).
- Estado interno del juego.
- Controles rápidos:
  - Forzar pista
  - Advertir al detective
  - Finalizar partida



## Nuevo Rol: Jugador Humano (Moderador)

### Descripción

Rol opcional controlado por el usuario humano.  
No sustituye a los modelos, **supervisa la partida**.

### Capacidades

- Puede ver la solución completa desde el inicio.
- NO responde preguntas directamente.
- Puede ejecutar acciones especiales:
  - Desbloquear una pista si el juego se estanca.
  - Invalidar una pregunta mal formulada.

- Terminar la partida manualmente.

## Restricciones

- No puede dar información explícita de la solución.
  - Sus intervenciones deben quedar registradas en el log.
- 



## Cambios en la Orquestación

- El `orchestrator` debe:
    - Emitir eventos (`on_question`, `on_answer`, `on_resolve`, `on_intervention`).
    - Ser independiente del tipo de interfaz (terminal / UI).
  - Las entradas pueden venir de:
    - Modelo IA
    - Usuario humano
    - UI
- 



## Persistencia y Logs

- Las acciones del Moderador se guardan en el historial.
  - El formato de guardado existente se amplía con:
    - `moderator_actions: []`
  - La UI NO rompe compatibilidad con los formatos actuales.
- 



## Flags Nuevos (opcional)

- `--ui` → Lanza el modo interfaz gráfica.
  - `--human-moderator` → Activa el rol humano.
  - `--spectator` → Solo observar la partida sin intervenir.
- 

## Alcance

NO implementar:

- Multijugador en red
- Autenticación
- Persistencia de usuarios

Sí priorizar:

- Separación clara entre lógica y presentación
  - Código extensible
  - Experiencia de usuario clara
- 

## Resultado Esperado

El juego puede ejecutarse en:

- Modo clásico IA vs IA (terminal)
- Modo UI con IA vs IA
- Modo UI con IA vs IA + Moderador humano

Sin romper ninguna funcionalidad existente.