■ MainNarrativa.java :: × 1 import java.util.Scanner; 3 // Interfaces básicas (sin lambdas ni programación funcional) 4 interface TransicionHistoria { 5 void avanzarEscena(String decision); 6 } 7 8 interface GestorDialogo { 9 void mostrarDialogo(String texto); 10 } 11 12 interface LogicaDecision { 13 String tomarDecision(); 14 } 15 16 // Implementaciones concretas de las interfaces 17 class TransicionSimple implements TransicionHistoria { 18 public void avanzarEscena(String decision) { 19 if ("A".equalsIgnoreCase(decision)) { 20 System.out.println("La historia avanza hacia un camino esperanzador..."); 21 } else if ("B".equalsIgnoreCase(decision)) { 22 System.out.println("La oscuridad cubre el sendero del protagonista..."); 23 } else { 24 System.out.println("Decisión no reconocida. El destino es incierto..."); 25 } 26 } 27 } < > Home End →I () { } < > ;

७ ⊝ 🕈 ੈ

13:30 # № •

>_

■ MainNarrativa.java [] X 27 } 28 29 class DialogoTexto implements GestorDialogo { 30 public void mostrarDialogo(String texto) { 31 System.out.println(texto); 32 33 } 34 35 class DecisionBinaria implements LogicaDecision { 36 private Scanner scanner; 37 38 public DecisionBinaria() { 39 scanner = new Scanner(System.in); 40 41 public String tomarDecision() { 42 43 System.out.println("¿Qué quieres hacer?"); 44 System.out.println("(A) Ayudar al anciano"); 45 System.out.println("(B) Ignorarlo"); 46 System.out.print("Tu decisión: "); 47 String entrada = scanner.nextLine(); 48 return entrada.trim(); } 49 50 } 51 52 // Clase principal que simula el motor narrativo 53 nublic class MainNarrativa { > () { } < → Home End →I

ଓ ⊝ ‡♥ 🗎

13:30 # № •

>_

13:30 ╬ № • ଓ ⊝ ‡♥ 🗎 ■ MainNarrativa.java [] X 52 // Clase principal que simula el motor narrativo

```
53 public class MainNarrativa {
       private TransicionHistoria transicion;
       private GestorDialogo dialogo;
       private LogicaDecision decision;
       public MainNarrativa(TransicionHistoria transicion, GestorDialogo dialogo, LogicaDecision decision) {
           this.transicion = transicion;
           this.dialogo = dialogo;
           this.decision = decision;
       public void iniciarEscena() {
           dialogo.mostrarDialogo("Te encuentras en una aldea en ruinas. Un anciano se acerca cojeando...");
           String election = decision.tomarDecision();
           dialogo.mostrarDialogo("Has elegido: " + eleccion);
           transicion.avanzarEscena(eleccion);
       public static void main(String[] args) {
           TransicionHistoria transicion = new TransicionSimple();
           GestorDialogo dialogo = new DialogoTexto();
           LogicaDecision decision = new DecisionBinaria();
           MainNarrativa juego = new MainNarrativa(transicion, dialogo, decision);
```

>_

Home End →I

(

)

{

}

54 55

56

57

58 59

60

61

62

63 64

65 66

67

68 69

70 71 72

73

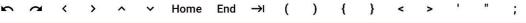
74

75

76 77

13:30 ╬ № • ଓ ⊝ ‡♥ 🗎 ■ MainNarrativa.java : × : private GestorDialogo dialogo; 56 57

```
private LogicaDecision decision;
       public MainNarrativa(TransicionHistoria transicion, GestorDialogo dialogo, LogicaDecision decision) {
           this.transicion = transicion;
           this.dialogo = dialogo;
           this.decision = decision;
       public void iniciarEscena() {
           dialogo.mostrarDialogo("Te encuentras en una aldea en ruinas. Un anciano se acerca cojeando...");
           String election = decision.tomarDecision();
           dialogo.mostrarDialogo("Has elegido: " + eleccion);
           transicion.avanzarEscena(eleccion);
       }
       public static void main(String[] args) {
           TransicionHistoria transicion = new TransicionSimple();
           GestorDialogo dialogo = new DialogoTexto();
           LogicaDecision decision = new DecisionBinaria();
           MainNarrativa juego = new MainNarrativa(transicion, dialogo, decision);
           juego.iniciarEscena();
       }
80 }
```





58 59

60

61

66 67

68

69

70

71 72

73

74

75

76 77

78

79

81

(A) Ayudar al anciano
(B) Ignorarlo
Tu decisión: A
Has elegido: A
La historia avanza hacia un camino esperanzador...

¿Qué quieres hacer?

ত ⊝ ‡♥ 🗎

[]

13:30 🗱 👂 🔹

≡ Console

Te encuentras en una aldea en ruinas. Un anciano se acerca cojeando...

→ CTRL ESC HOME END PGUP PGDN