

≡ MainNarrativa.java

```
1 import java.util.Scanner;
2
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 }
```

```
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
42     public String tomarDecision() {
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 public class MainNarrativa {
```

```
52 // Clase principal que simula el motor narrativo
53 public class MainNarrativa {
54
55     private TransicionHistoria transicion;
56     private GestorDialogo dialogo;
57     private LogicaDecision decision;
58
59     public MainNarrativa(TransicionHistoria transicion, GestorDialogo dialogo, LogicaDecision decision) {
60         this.transicion = transicion;
61         this.dialogo = dialogo;
62         this.decision = decision;
63     }
64
65     public void iniciarEscena() {
66         dialogo.mostrarDialogo("Te encuentras en una aldea en ruinas. Un anciano se acerca cojeando...");
67         String eleccion = decision.tomarDecision();
68         dialogo.mostrarDialogo("Has elegido: " + eleccion);
69         transicion.avanzarEscena(eleccion);
70     }
71
72     public static void main(String[] args) {
73         TransicionHistoria transicion = new TransicionSimple();
74         GestorDialogo dialogo = new DialogoTexto();
75         LogicaDecision decision = new DecisionBinaria();
76
77         MainNarrativa juego = new MainNarrativa(transicion, dialogo, decision);
78     }
79 }
```

≡ MainNarrativa.java

```
56 private GestorDialogo dialogo;  
57 private LogicaDecision decision;  
58  
59 public MainNarrativa(TransicionHistoria transicion, GestorDialogo dialogo, LogicaDecision decision) {  
60     this.transicion = transicion;  
61     this.dialogo = dialogo;  
62     this.decision = decision;  
63 }  
64  
65 public void iniciarEscena() {  
66     dialogo.mostrarDialogo("Te encuentras en una aldea en ruinas. Un anciano se acerca cojeando...");  
67     String eleccion = decision.tomarDecision();  
68     dialogo.mostrarDialogo("Has elegido: " + eleccion);  
69     transicion.avanzarEscena(eleccion);  
70 }  
71  
72 public static void main(String[] args) {  
73     TransicionHistoria transicion = new TransicionSimple();  
74     GestorDialogo dialogo = new DialogoTexto();  
75     LogicaDecision decision = new DecisionBinaria();  
76  
77     MainNarrativa juego = new MainNarrativa(transicion, dialogo, decision);  
78     juego.iniciarEscena();  
79 }  
80 }  
81
```

Te encuentras en una aldea en ruinas. Un anciano se acerca cojeando... ¿Qué quieres hacer?  
(A) Ayudar al anciano  
(B) Ignorarlo  
Tu decisión: A  
Has elegido: A  
La historia avanza hacia un camino esperanzador...