

KEN - Sistema de Comandos y Animación Completa

IMPLEMENTADO CON ÉXITO

Objetivos completados

1. Ken visible en toda la web

- Antes: Solo aparecía en Premium → Acompañante
- Ahora: Aparece como FloatingCompanion en TODAS las páginas

2. Sistema de comandos

- **YET** = Tumbado 
- **NUN** = Sentado 
- **TWIST** = Dando vueltas  (360° por 3 segundos)
- **WALK** = Caminando 

3. Mantiene posición hasta nueva orden

- Ken ejecuta el comando y permanece en esa animación
- Solo cambia cuando recibe un nuevo comando

4. Todas las patitas visibles

- Tamaño del contenedor aumentado a 120%
- objectFit: 'contain' preserva toda la imagen
- Fondo transparente correctamente implementado

Archivos creados/modificados

Nuevo archivo: ken-advanced.tsx

```
/components/companion/ken-advanced.tsx
```

Características:

- 39 frames reales del video procesado
- Sistema de secuencias de animación por comando
- Soporte para movimiento libre por la página (allowMovement)
- Efectos mágicos (aura, partículas, brillo)
- Indicador visual del comando actual
- Transiciones suaves entre estados

Secuencias de frames:

- **YET** (Tumbado): frames 0-8 @ 8 FPS
- **NUN** (Sentado): frames 10-18 @ 10 FPS
- **TWIST** (Gira): frames 0-38 @ 30 FPS (todos los frames, rápido)
- **WALK** (Camina): frames 20-32 @ 20 FPS
- **IDLE** (Normal): frames 15-21 @ 12 FPS

Modificado: floating-companion.tsx

Cambios implementados:

1. Importado KenAdvanced component
2. Estados nuevos:
 - kenCommand : Comando actual de Ken
 - showKenControls : Mostrar/ocultar panel de comandos

1. Lógica condicional para Ken:

```
tsx
{companion.type === 'ken' ? (
  <KenAdvanced ... />
) : (
  <Image ... /> // Otros companions siguen con PNG
)}
```

2. Botón de comandos (👉):

- Aparece al hacer hover sobre Ken
- Abre el panel de control

3. Panel de comandos:

- 4 botones grandes con iconos
- Botón “Volver a Normal”
- Tooltip explicativo
- Diseño responsive

🎮 Cómo usar

Para el usuario final:

1. Seleccionar Ken como acompañante:

- Ir a Premium → Acompañante
- Elegir “Ken”
- Ken aparecerá en la esquina inferior derecha

2. Dar órdenes a Ken:

- Pasar el mouse sobre Ken
- Hacer clic en el botón 🤲 (aparece al lado del botón de configuración)
- Seleccionar comando:
 - 😴 YET = Tumbado
 - 🐶 NUN = Sentado
 - ⚡ TWIST = Dar vueltas (3 segundos)
 - 🚶 WALK = Caminando
 - Ken mantendrá esa posición hasta nueva orden

3. Volver a normal:

- Abrir panel de comandos
- Clic en “➡ Volver a Normal”

Detalles técnicos

Props de KenAdvanced:

```
interface KenAdvancedProps {
  size?: number           // Tamaño del componente (default: 300)
  showAura?: boolean       // Mostrar efectos mágicos (default: true)
  interactive?: boolean    // Responder a hover (default: true)
  allowMovement?: boolean   // Moverse libremente (default: false)
  command?: 'YET' | 'NUN' | 'TWIST' | 'WALK' | null
  onCommandComplete?: () => void
}
```

Sistema de frames:

- **Total frames:** 39 (ken_real_000.png a ken_real_038.png)
- **Procesados con fondo transparente:**
- **Calidad:** Alta resolución, sin pérdida
- **Path:** /public/images/companions/ken/ken_real_XXX.png

Efectos visuales:

1. Aura mágica:

- Gradiente radial dorado
- Pulsa según el mood
- Más intensa en TWIST

2. Partículas:

- 4-6 partículas flotantes
- Color dorado brillante
- Más numerosas cuando está feliz/protector

3. Brillo (glow):

- Drop-shadow dinámico
- Intensidad variable por emoción

4. Indicador de comando:

- Badge flotante debajo de Ken
- Muestra el comando actual con ícono
- Se oculta en modo IDLE



Estilo visual

- **Colores de Ken:** Dorados (#FFC107, #FFA000)
- **Tamaño del companion:** 500px x 500px
- **Tamaño del contenedor de imagen:** 120% (para ver todas las patitas)
- **Animaciones:** Framer Motion para transiciones suaves
- **Z-index:** 99999 (siempre visible)

✨ Próximas mejoras sugeridas

1. Movimiento libre por la web:

- Ya implementado en el código

- Activar con `allowMovement={true}`
- Ken se moverá aleatoriamente cada 5 segundos

2. Comandos de voz:

- Integrar con sistema de voz existente
- Decir "Ken, YET" para dar órdenes

3. Más comandos:

- FETCH = Buscar/traer
- JUMP = Saltar
- BARK = Ladrar

4. Interacción con otros companions:

- Ken podría interactuar con Fabel, Hada, etc.



Resolución de problemas

Ken no aparece en la web

- Verificar que el usuario tiene un companion seleccionado
- Verificar que `is_active` es `true` en la base de datos
- Revisar consola del navegador para errores

Los frames no cargan

- Verificar que existen 39 archivos: ken_real_000.png a ken_real_038.png
- Path correcto: `/public/images/companions/ken/`
- Formato PNG con transparencia

Panel de comandos no aparece

- Verificar que `companion.type === 'ken'`
- El botón solo aparece al hacer hover
- Verificar z-index en caso de conflictos



Screenshots

Ken en estado normal (IDLE):

- Animación suave con 7 frames
- Aura dorada pulsante
- Partículas flotantes

Ken con comando YET (Tumbado):

- Usa frames 0-8 (más relajados)
- Indicador " Tumbado" visible
- Respiración más lenta

Ken con comando TWIST (Gira):

- Usa TODOS los 39 frames
- FPS alto (30) para rotación rápida
- Muchas partículas mágicas
- Dura 3 segundos y vuelve a IDLE

Panel de comandos:

- 4 botones grandes en grid 2x2
 - Icono representativo de cada acción
 - Botón activo resaltado en dorado
 - Tooltip informativo abajo
-



Conclusión

Ken es ahora un compañero **completamente interactivo y animado**:

- Visible en toda la web
- 39 frames de animación real
- 4 comandos controlables
- Mantiene posición hasta nueva orden
- Todas las patitas visibles
- Sistema de efectos mágicos
- Panel de control intuitivo

¡Ken está listo para acompañar a los usuarios en toda su experiencia Hogara! 🐾✨