



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 icono
 - 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 companion **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! 🐕✨