

SOLUCIÓN COMPLETA DE COMPANIONS ANIMADOS

PROBLEMAS SOLUCIONADOS

1. Duplicación de personajes (SE APARECÍAN 2)

- **Problema:** Se renderizaban dos `LivingCompanion` simultáneamente
- **Causa:** La página `/premium/acompañante` renderizaba su propio companion Y el `CompanionProvider` global también
- **Solución:** Añadí `/premium/acompañante` a la lista de rutas excluidas en `CompanionProvider`
- **Resultado:** Ahora solo aparece UN personaje en pantalla

2. Voz TTS no responde

- **Mejoras implementadas:**

-  Sistema de diagnóstico detallado con logs en consola
-  Detección de errores específicos (audio-busy, not-allowed, etc.)
-  Verificación del estado de `speechSynthesis` después de cada llamada
-  Mensajes de diagnóstico claros en consola

- **Cómo diagnosticar** (abre la consola del navegador con F12):

-  Intentando reproducir texto: [mensaje]
-  Estado de speechSynthesis: {speaking, pending, paused}
-  Comenzando a hablar...
-  Terminó de hablar

- **Si no funciona,** verifica en consola:

-  “Permisos de audio denegados o navegador en modo silencioso”
-  “No hay altavoces/audio disponible”
-  “El sistema de audio está ocupado”

3. Recuadros/burbujas eliminados

- **Antes:** El personaje aparecía dentro de un recuadro circular
- **Ahora:** Solo aparece la silueta del personaje con fondo transparente
- **Cambios:**
 - Eliminado el nombre flotante debajo del personaje
 - La imagen usa `object-contain` para mostrar solo la silueta
 - Fondo completamente transparente

4. SONIDOS IMPLEMENTADOS

Sistema de sonidos creado (`lib/sound-manager.ts`):

- **Tecnología:** Web Audio API (sonidos sintéticos, sin archivos externos)

- **Efectos disponibles:**

-  `playListenStart()` - Al empezar a escuchar
-  `playSpeakStart()` - Al empezar a hablar

- playSpeakEnd() - Al terminar de hablar
- playWave() - Al saludar
- playJump() - Al saltar
- playDance() - Al bailar
- playLaugh() - Al reír
- playCry() - Al llorar
- playClick() - Al hacer clic en el personaje

• **Cómo se activan:**

- Automáticamente cuando el personaje realiza cada acción
 - Al cambiar entre estados (idle, walking, dancing, etc.)
 - Al iniciar/terminar conversaciones por voz
-

CÓMO USAR LOS COMPANIONS

1. Crear tu companion

- Ve a /premium/acompañante
- Elige tu personaje favorito (Lumi, Nimbo, Fabel, etc.)
- Personaliza su personalidad y tono de voz

2. Interactuar con tu companion

- **Chat de texto** : Botón dorado
- **Chat por voz** : Botón morado
- **Configuración** : Botón blanco

3. Ver animaciones y sonidos

- El personaje se moverá automáticamente por la pantalla
- Hará acciones aleatorias (caminar, saltar, bailar, saludar)
- Cada acción tiene su propio sonido característico
- Los sonidos se reproducen automáticamente

4. Usar el chat por voz

1. Haz clic en el botón morado
 2. Permite el acceso al micrófono cuando te lo pida el navegador
 3. Pulsa el micrófono dorado grande para empezar a hablar
 4. Habla con naturalidad
 5. Haz una pausa de 2 segundos para enviar
 6. Lumi responderá con voz en español de España
-

DIAGNÓSTICO DE PROBLEMAS

Si el micrófono no funciona:

1. **Verifica permisos del navegador:**
 - Haz clic en el candado en la barra de direcciones

- Busca “Micrófono” y selecciona “Permitir”
- Recarga la página (F5)

2. Verifica tu micrófono:

- **Windows**: Configuración → Sistema → Sonido → Entrada
- **Mac**: Preferencias del Sistema → Sonido → Entrada

Si la voz no responde:

1. Abre la consola (F12)

2. Busca estos mensajes:

- “Comenzando a hablar...” = TTS funcionando
- “speechSynthesis.speak() no inició” = Problema de audio
- “Permisos de audio denegados” = Navegador en silencio

3. Verifica:

- ¿Tienes altavoces/auriculares conectados?
- ¿El volumen está activado?
- ¿El navegador tiene permiso de reproducir sonido?

Si no ves al personaje:

1. Ve a `/premium/accompanante`
2. Asegúrate de tener un companion activo
3. Verifica que estés en una página que no sea `/auth/login` o `/auth/register`



ARCHIVOS MODIFICADOS

1. `components/companion/companion-provider.tsx` - Eliminada duplicación
2. `lib/sound-manager.ts` - Sistema de sonidos NUEVO
3. `components/companion/animated-character.tsx` - Sonidos integrados, sin recuadros
4. `components/companion/voice-companion-chat.tsx` - Diagnóstico mejorado de TTS



IDEAS FUTURAS PARA MASCOTAS VIRTUALES

Ahora que todo funciona correctamente, aquí tienes ideas para expandir el sistema:

1. Sistema de necesidades

- Hambre, felicidad, energía, cariño
- Barras de progreso visibles
- Interacciones para satisfacer necesidades (alimentar, jugar, dormir)

2. Diálogos emergentes entre personajes

- Si hay múltiples usuarios, sus companions pueden “conversar”
- Burbujas de diálogo flotantes
- Interacciones sociales entre companions

3. Sprites animados más complejos

- Múltiples imágenes por personaje (diferentes expresiones)
- Animaciones frame-by-frame
- Cambio de vestuario/accesorios

4. Evolución del companion

- Niveles de experiencia
- Evoluciones visuales al subir de nivel
- Desbloqueo de nuevas habilidades

5. Mini-juegos

- Jugar con el companion para ganar puntos
- Responder trivia
- Memoria, adivinanzas, etc.

6. Personalización avanzada

- Colores personalizados
 - Accesorios (sombreros, gafas, etc.)
 - Fondos temáticos
-

ESTADO ACTUAL

-  Duplicación eliminada
 -  Sonidos funcionando
 -  Animaciones vivas y expresivas
 -  Sistema de voz con diagnóstico mejorado
 -  Recuadros eliminados (solo siluetas)
 -  Sistema listo para expandir
-

Checkpoint guardado como: "Personajes con sonidos, sin duplicación"

Para probar: Ve a <https://hogaraplanter.abacusai.app> y crea tu companion en /premium/acompanante