

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL SUR DEL ESTADO DE MÉXICO**

## **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA**

**CUATRIMESTRE: CUARTO CUATRIMESTRE**

**SEPTIEMBRE/DICIEMBRE 2024**

**DISEÑO DE APPS**

**PROFESOR: ARMANDO MENDOZA ZÚÑIGA**

**ALUMNO: SANTIAGO JESUS LAUREANO FLORES**

**GRUPO: 402**

**NOVIEMBRE 2024**

### **ÍNDICE**

ESTADO DEL ARTE.....	3
----------------------	---



IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA .....	4
PROPUESTA DE SOLUCIÓN DE PROYECTO .....	6
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....	7
OBJETIVO GENERAL .....	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	9
ALCANCES .....	9
LIMITACIONES .....	10
PLAN DE PROYECTO .....	10
CREACIÓN DE LOGO.....	11
DISEÑO DE INTERFACEZ .....	12
RECOPILACIÓN DE CUENTOS.....	14
Cuentos de aventuras .....	14
Cuentos de ciencia ficción.....	22
Cuentos de princesas y hadas .....	25
Cuentos de superhéroes .....	29
Cuentos de terror.....	31
DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO .....	35
INTERFAZ DE INICIO.....	35
CONEXION BLUETOOTH .....	40
MENU PRINCIPAL .....	45
INTERFAZ DE MENU PRINCIPAL .....	48
AVENTURA GENERAL .....	54
INTERFAZ DE AVENTURAS GENERAL .....	58
CUENTO.....	64
MÁQUINA DE RECOMPENSAS.....	94
PRUEBAS.....	95
CONCLUSIÓN .....	100



## ESTADO DEL ARTE

### Aplicación móvil de cuentos interactivos para niños

#### Introducción:

En los últimos años, la creciente implementación y uso de dispositivos móviles e inteligentes en la sociedad ha desfavorecido a la educación en gran medida, ya que los niños y nuevas generaciones se quedan durante mucho tiempo en las redes, o en videojuegos, esto provoca que dejen a un lado los deberes escolares. Este estado del arte tiene como objetivo analizar las principales características, funcionalidades y tendencias para el desarrollo de una app que eduque y favorezca al desarrollo integral, y educativo de los infantes.

#### Desarrollo:

- **Aplicaciones existentes:**

	<b>TellPal</b>	<b>Storybook</b>	<b>Readmio</b>
Variedad de cuentos	Destaca por la basta cantidad de categorías de cuentos infantiles	Contiene variedad de historias, sonidos y meditaciones	Cuenta con algunas categorías muy comunes
Optimización	Es ligero y sencillo	Es algo pesado	Pesa muy poco
Dificultad	Tiene niveles de aprendizaje	Cuenta con algo de facilidad	Es muy fácil
Recompensas	No tiene	Sistema de puntos	No tiene
Usabilidad	Es fácil de usar	Requiere ayuda de padres	Fácil de leer
Audio	Contiene audios	Puede contener algunos audios	No tiene audio
Actividades	No tiene	No existen	No hay

- **Funcionalidades comunes:**

- **Lectura para dormir:** Permite a los padres leer un cuento para dormir a sus hijos
- **Inclusión de audios:** Permite escuchar el cuento en audio para aquellos pequeños que aún no saben leer



- **Costo por no tener publicidad:** El usuario puede pagar para que su app no tenga anuncios.
- **Tendencias:**
  - **Integración de vídeos:** integración de algunos videos ilustrativos acerca de la historia.
  - **Experiencia de usuario personalizada:** Recomendaciones basadas en el historial de cuentos de su agrado.

### **Análisis crítico:**

Si bien las aplicaciones existentes ofrecen una amplia categoría de cuentos e historias, aún existen oportunidades de mejora:

- **Mayor interactividad:** Las recompensas pueden favorecer a los niños a formar un nuevo hábito, en este caso es de leer.
- **Integración con componentes:** Programar un sistema con Arduino, servomotor y un módulo Bluetooth que permita el correcto funcionamiento de la máquina de recompensas.

### **Conclusión:**

El mercado de las apps que permiten leer cuentos infantiles es altamente competitivo y en constante evolución, esta propuesta se diferenciará al ofrecer una recompensa física y tangible al usuario, además de implementar actividades que permiten evaluar el aprendizaje del niño.

## **IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

Desde el inicio de la historia, el hombre como especie ha buscado la manera de comunicarse con los demás, lo que lo ha llevado a evolucionar e implementar distintos medios, como lo son: el sonido, las señas y la escritura, ésta última va de la mano con la lectura. Si recordarnos un poco la historia de distintas culturas alrededor del



mundo, podemos darnos cuenta fácilmente que la lectura era muy popular y común en la sociedad, antes había más escritores, más lectores y una mejor comprensión lectora, esto se veía reflejado al momento de comunicarse, pues era notorio su excelente léxico y formalidad. Si hablamos de los niños, tenían el hábito y la necesidad de leer, como consecuencia a esto, lograban desarrollar una manera eficiente de comprender y comunicarse con otros.

Después llegó la tecnología. Desde un principio su función ha sido ayudar a resolver problemas complejos y tareas difíciles de realizar por el ser humano, pero que, con el paso del tiempo, se le han dado diferentes usos, algunos encaminados a mejorar la calidad y bienestar de vida del ser humano, mientras que otros son utilizados de tal manera que afectan y perjudican a las personas, pues las hace flojas y disminuye su capacidad intelectual y creatividad, además de perder el interés completamente por comprender los procesos a fondo de lo que se hace detrás de un sistema, por ejemplo, sabemos usar una calculadora pero no conocemos cómo es que funciona internamente. Esto afecta drásticamente a los pequeños, pues según los resultados de la prueba PISA en el 2022: El desempeño de los estudiantes mexicanos en matemáticas disminuyó en 2022 en comparación con 2018, revirtiendo la mayoría de las ganancias observadas entre 2003 y 2009, y retornando a niveles cercanos a 2003 o 2006. Además, los resultados de esta dicha afirman que: En Lectura, el 53% de los estudiantes mexicanos alcanzaron el Nivel 2 o superior, en contraste con el 74% promedio de la OCDE. Solo el 1% de los estudiantes en México obtuvo un puntaje en el Nivel 5 o superior, indicando una capacidad para comprender textos largos y abordar conceptos abstractos o contraintuitivos.

Como podemos ver la lectura es una actividad que con el paso del tiempo se ha ido perdiendo y aún más con la llegada abrasiva de los distintos dispositivos electrónicos a las manos de los niños pequeños, como consecuencia del uso excesivo de tales dispositivos se van perdiendo algunos hábitos y habilidades cognitivas e intelectuales necesarias e indispensables en los distintos ámbitos de la vida cotidiana, como lo son la toma de decisiones, el pensamiento crítico, así como también el discernimiento y no solo eso, pues en estudios recientes se encuentran otras consecuencias aún más negativas como la distorsión de la realidad, pérdida de comunicación familiar, problemas emocionales, problemas mentales y en algunos casos extremos terminar en un suicidio.



## PROPUESTA DE SOLUCIÓN DE PROYECTO

Hoy en día, muchos niños tienen la oportunidad amplia de tener una variedad de libros gracias a bibliotecas o tiendas en línea donde se venden libros físicos y digitales. Sin embargo, a pesar de tener disponibilidad, hay una gran tendencia de que los niños quieren leer menos libros que antes, este fenómeno se debe en gran medida a la tecnología y su presencia en la vida diaria de los jóvenes.



Los dispositivos electrónicos, incluyendo tabletas, teléfonos y consolas de videojuegos, ofrecen una variedad de entretenimiento instantáneo y constante. Con juegos, aplicaciones y acceso a redes sociales, estos dispositivos capturan fácilmente la atención de los niños. Como resultado, los niños pueden encontrar menos tiempo y motivación para dedicarse a la lectura de libros. Además, plataformas como YouTube y HBO presentan una amplia gama de contenidos audiovisuales atractivos y de fácil acceso, desde videos hasta programas de televisión, que suelen ser más llamativos para los niños que los libros. Estos formatos requieren menos esfuerzo para consumir y proporcionan gratificación inmediata, lo que puede contribuir a una preferencia por el contenido visual sobre la lectura.

Para ello se propone la creación de una aplicación interactiva de cuentos para los niños, y así se pretende dar solución a los problemas que con anterioridad fueron mencionados, esto se hará de la siguiente manera:

- Fomentar una interfaz intuitiva y atractiva para los niños, utilizando colores vivos.
- Proporcionar una amplia variedad de cuentos.
- Incluir una opción de narración en voz alta para ayudar a los niños que aún no han aprendido a leer o que están en proceso de aprendizaje.
- Integrar un sistema de recompensas que se la dará un dulce por cada que acabe de leer un cuento esto motiva a los niños a seguir leyendo.
- Mantener la atención y participación activa de los usuarios.
- Fomentar el hábito de la lectura en las nuevas generaciones.
- Pulir las habilidades de comprensión lectora.
- Funcionar sin la necesidad de estar conectado a una red Wifi.

## JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN

El desarrollo de una aplicación interactiva de cuentos para niños representa un avance significativo en la educación y el desarrollo infantil. Esta herramienta no solo fomenta el pensamiento crítico y analítico, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales como la memoria y la atención. Además, al estimular la imaginación y la creatividad, la aplicación se convierte en un medio poderoso para inspirar a los más jóvenes. La integración de juegos y actividades educativas transforma el aprendizaje en una experiencia amena y accesible, haciendo que el proceso sea tanto fácil como divertido. La lectura, siendo un pilar esencial para



el desarrollo del lenguaje, se ve potenciada por métodos innovadores que capturan la atención de los niños y los motivan a explorar el mundo de las letras. En resumen, esta aplicación interactiva es una ventana a un aprendizaje dinámico y atractivo, que prepara a los niños para un futuro brillante y lleno de conocimiento.





## OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación de cuentos interactivos dirigido a niños, diseñado para promover y estimular el desarrollo del hábito de la lectura, incentivar la creatividad, el pensamiento crítico, el discernimiento y la imaginación a través de narrativas interactivas que sumergen a los niños en la trama, mediante una experiencia agradable y divertida, además se desea mantener el interés y la motivación de los jóvenes lectores para mejora la retención de información. Dicho sistema se va desarrollar en el lenguaje de programación Java en Android Studio 2024.1.1, en el paradigma de programación orientada a objetos, además de agregar aspectos de IoT

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer una metodología de prototipo.
- Realizar un análisis de los requerimientos.
- Crear un nombre llamativo, corto y fácil de recordar.
- Crear logo de la app.
- Buscar cuentos infantiles que sean cortos, didácticos y entretenidos.
- Diseñar diversas interfaces que vallan relacionadas con la temática del cuento.
- Implementar la intervención del usuario en medio de la narrativa del cuento, por medio de actividades como: preguntas y respuestas, remplazar algunas palabras por sinónimos o antónimos, memoramas, etc.
- Programar en Java usando Android Studio 2024.1.1
- Crear máquina de recompensas.
- Recibir feedback del usuario.
- Mantenimiento y mejoras

## ALCANCES

- Utilizar una amplia variedad de cuentos clasificados por categorías o géneros, esto permite contar con amplia variedad tratando de cumplir con las preferencias del usuario.



- Introducir la narración de audio con opción de lectura acompañada.
- Implementar un registro del avance del usuario al leer el cuento.
- Implementación de actividades didácticas y juegos relacionados a la narrativa desarrollada en los cuentos.

## LIMITACIONES

- Es poco el tiempo en el que se va a desarrollar este software, por lo que se teme que no se culmine al 100%
- La aplicación podría ser no compatible con algunos dispositivos.
- La disposición de los materiales para el desarrollo y construcción de la máquina de recompensas no puede estar disponibles a tiempo.

## PLAN DE PROYECTO

*Cronograma preliminar de actividades (Gráfica de Gantt) Aplicación de cuentos interactivos para niños BitCuento.*

**Periodo noviembre 2024 – diciembre 2024**

	NOVIEMBRE																DICIEMBRE			
	Semana 1				Semana 2				Semana 3				Semana 4				Semana 1			
Actividades	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identificar problema																				
Definir nombre de app																				
Propuesta de solución																				
Justificación																				
Objetivos generales																				
Objetivos específicos																				
Alcances																				
Limitaciones																				
Crear logo																				
Recopilar cuentos																				
Diseño de sistema																				
Diseño de interfaces																				
Desarrollo y codificación																				
Crear máquina de recompensas																				
Implementación																				
Pruebas																				
Redactar el Manual de usuario																				
Redactar el Manual de instalación																				
Conclusiones																				
Lanzar app																				
Recibir Feedback																				
Mantenimiento y mejora																				

## CREACIÓN DE LOGO

En el desarrollo de un proyecto es muy importante la creación de un logo, esto con el fin de que se puede hacer sentir la sensación de pertenecer a un grupo, y al momento de lanzar la app, los usuarios sean capaces de identificar la aplicación y se genera una comunidad. Es por esos mismos motivos que se va a crear un logo para esta aplicación.



La idea general para el logo es un niño pequeño con rostro alegre, tiene un libro abierto en las manos, en la parte superior central se encuentra en manera de texto con un estilo colorido, y en forma de arco. He creado un boceto con rasgos algo simples y donde se puede observar un dibujo con los símbolos antes descritos.



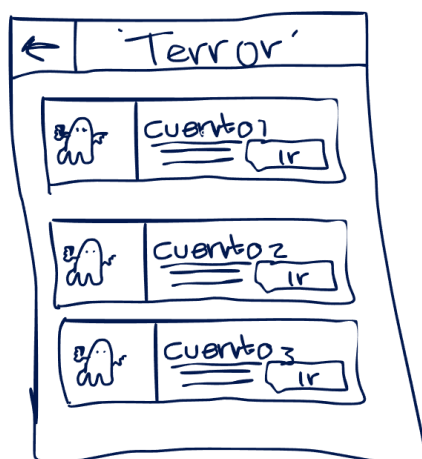
## DISEÑO DE INTERFACEZ

La pantalla principal será la encargada de controlar todo las categorias de los diferentes cuentos, por lo que se opta por usar diferentes colores que hagan alusión a la categoria descrita. En la parte superior central habrá un TextView con la leyenda “Selecciona la categoría”, seguidamente en la parte central y baja se encontrarán los botones que redirigen a las demas interfaces, el botón esta segmentado en dos partes, en la parte izquierda se pondrá una imagen al estilo caricatura la cual

represente de manera global o general la categoría de los cuentos, por poner un ejemplo, una imagen de una princesa para hacer alusión a la categoría de hadas y princesas.

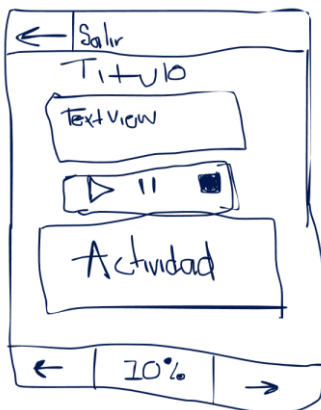


Cuando se seleccione la categoría de cuentos que se desea leer, se carga la interfaz donde se encuentran todos los cuentos que pertenecen a la categoría seleccionada, en la parte superior central se encuentra un botón para salir, esto en caso de que el usuario desee cambiar la categoría de cuentos, seguidamente se encuentran los cuentos de dicha categoría, se encuentran en un contenedor, y divididos en dos partes, en la parte izquierda se encuentra una pequeña imagen referente al cuento, y en la parte izquierda se pone el título del cuento, además se anexa una breve descripción de cuento, y un botón con la leyenda "Ir", esto para que se seleccione y se lleve al cuento y se desarrollen las actividades.





Al seleccionar un cuento se carga la siguiente interfaz, los colores no se ponen, pues se desea que sea algo dinámico, por lo que en la imagen no se coloca un color como tal, es decir, cada cuento tendrá un color distinto, esto para crear una relación de la narrativa de dicho cuento con la temática del color, esto en ámbitos psicológicos y meramente profesionales. Como descripción de la interfaz, en la parte superior se encuentra un botón para salir, debajo de este se coloca el título del cuento en letras grandes y llamativas, debajo se carga el cuento en texto dentro de un TextView, debajo de este apartado se encuentran los botones para controlar el audio del cuento, esto es para los usuarios que no saben leer o que simplemente deseen escuchar el cuento, posteriormente se encuentra la actividad didáctica y corta que el niño va a realizar referente a lo leído. En la parte inferior se encuentra una pequeña barra con dos botones para poder desplazar a la siguiente página o a la página anterior del mismo cuento, en la parte central se encuentra el porcentaje de desarrollo del cuento.



## RECOPILACIÓN DE CUENTOS

Los cuentos que se van a utilizar involucran varias categorías, esto con el fin de que el usuario o los niños lectores puedan seleccionar alguna categoría y después de haber seleccionado dicha categoría se pueden ver los distintos cuentos que pertenecen a esta. Las categorías de los cuentos que se van a crear son las más comunes y populares en el mundo de la lectura, entre ellas se destacan las categorías de princesas y hadas, misterios y aventuras, ciencia ficción y superhéroes. A continuación, se redactan los cuentos que se han indagado para cada categoría.

### Cuentos de aventuras



## El Sueño de Luna

Luna era una perrita muy curiosa. Le encantaba explorar el jardín de su casa. Un día, mientras olfateaba una flor, descubrió un agujero en la cerca. Con la cola meneándose, Luna se metió por el agujero y se encontró en un bosque mágico.

Los árboles eran altos y frondosos, y las flores brillaban con colores nunca antes vistos. Luna siguió un camino de piedras brillantes y llegó a un claro. En medio del claro, había un árbol muy especial: sus hojas eran de plata y sus frutos, de un dorado intenso. Luna se acercó con cautela y probó uno de los frutos. ¡Era delicioso!

De repente, el árbol comenzó a hablar. Le dijo a Luna que era el Árbol de los Sueños y que sus frutos le concedían cualquier deseo. Luna, emocionada, pensó en lo mucho que le gustaría volar. Cerró los ojos y pidió su deseo. Al abrirlos, se encontró flotando en el aire.

Luna voló por todo el bosque, viendo el mundo desde una perspectiva completamente nueva. Jugó con las ardillas, saludó a los pájaros y hasta nadó en un pequeño lago. Cuando se cansó, volvió al Árbol de los Sueños y le agradeció por el maravilloso regalo.

Despidiéndose del bosque mágico, Luna regresó a su casa por el mismo agujero. Aunque estaba cansada, se sentía muy feliz. Se acurrucó en su cama y se quedó dormida, soñando con nuevas aventuras.

Preguntas y respuestas del primer párrafo:

¿Qué le gustaba hacer a Luna?

- a) Jugar con su pelota.
- b) Explorar el jardín.
- c) Dormir en su cama.

Respuesta correcta: b) Explorar el jardín.

¿Qué descubrió Luna en el jardín?

- a) Un hueso.
- b) Un amigo.
- c) Un agujero.

Respuesta correcta: c) Un agujero.



¿Adónde llevó el agujero a Luna?

- a) A la cocina.
- b) A un bosque mágico.
- c) Al parque.

Respuesta correcta: b) A un bosque mágico.

¿Cómo eran los árboles del bosque?

- a) Pequeños y secos.
- b) Altos y frondosos.
- c) Sin hojas.

Respuesta correcta: b) Altos y frondosos.

¿Qué encontró Luna en el claro del bosque?

- a) Un río.
- b) Un árbol especial.
- c) Una casa.

Respuesta correcta: b) Un árbol especial.

### **El Tesoro Pirata de Nico**

Nico era un niño muy aventurero. Le encantaba explorar su barrio y buscar tesoros escondidos. Un día, mientras jugaba cerca de la playa, encontró un viejo mapa arrugado y amarillento. Con la lupa de su abuelo, Nico comenzó a descifrar los dibujos y las marcas extrañas. ¡Era un mapa del tesoro pirata!

Con su mochila llena de provisiones y su brújula en mano, Nico se embarcó en una emocionante aventura. Siguiendo el mapa, caminó por senderos secretos, cruzó ríos poco profundos y escaló pequeñas colinas.

En el camino, se encontró con animales curiosos como ardillas juguetonas y pájaros coloridos. Finalmente, el mapa lo llevó a una cueva oscura y misteriosa. Con su linterna en la mano, Nico se adentró en la cueva. Las paredes estaban cubiertas de musgo y las gotas de agua caían lentamente. Después de caminar un largo rato, Nico llegó a una gran sala llena de cofres antiguos.





Con el corazón latiendo con fuerza, Nico abrió uno de los cofres. ¡Dentro había un hermoso collar de perlas y una moneda de oro! El niño estaba tan emocionado que no podía creerlo. Con su tesoro, Nico regresó a casa, listo para contar a sus amigos su increíble aventura.

**Preguntas y respuestas del primer párrafo:**

¿Qué le gustaba hacer a Nico?

- a) Jugar videojuegos.
- b) Explorar su barrio.
- c) Leer libros.

Respuesta correcta: b) Explorar su barrio.

¿Qué encontró Nico un día?

- a) Un viejo mapa.
- b) Una pelota.
- c) Una carta.

Respuesta correcta: a) Un viejo mapa.

¿Qué era lo que mostraba el mapa?

- a) El camino a la escuela.
- b) Un parque cercano.
- c) Un tesoro pirata.

Respuesta correcta: c) Un tesoro pirata.

¿Con qué se equipó Nico para su aventura?

- a) Una espada y un escudo
- b) Una mochila y una brújula.
- c) Un telescopio y un mapa estelar.

Respuesta correcta: b) Una mochila y una brújula.



¿Adónde lo llevó el mapa?

- a) A una tienda de juguetes. A
- b) A la casa de su abuela.
- c) A una cueva oscura.

Respuesta correcta: b) A una cueva oscura.

### **El Soldado de Juguete**

Tommy tenía un soldado de juguete muy especial. Era un soldadito de plástico verde, con un uniforme reluciente y un casco rojo. Cada noche, antes de dormir, Tommy lo colocaba en el estante de su habitación y juntos imaginaban grandes aventuras.

Una noche, mientras Tommy dormía, el soldadito de juguete cobró vida. Saltó de su estante y se deslizó por debajo de la puerta. En el jardín, encontró un túnel que lo llevó a un mundo mágico lleno de castillos de arena, ríos de agua y bosques frondosos.

El soldadito de juguete se convirtió en el valiente explorador de este nuevo mundo. Escaló montañas de tierra, cruzó puentes hechos de hojas y luchó contra insectos gigantes que querían invadir su nuevo hogar. En su camino, conoció a otros juguetes que también habían cobrado vida: un avión de papel que volaba alto en el cielo, un barco de juguete que navegaba por los ríos y un oso de peluche que era el guardián del bosque.

Juntos, formaron un equipo invencible y emprendieron una misión para rescatar a la princesa de los juguetes, que había sido secuestrada por un malvado dragón de plástico. Después de una emocionante batalla, lograron vencer al dragón y liberar a la princesa.

Cuando el sol comenzó a salir, el soldadito de juguete regresó a su estante, cansado pero feliz. Al despertar, Tommy encontró a su soldado en su lugar y se sintió muy orgulloso de las aventuras que había vivido durante la noche. Desde entonces, el soldadito de juguete y Tommy siguieron imaginando nuevas aventuras, siempre listos para enfrentar cualquier desafío.

### **Preguntas y respuestas:**



1. ¿Quién era el protagonista de la historia? a) Un niño llamado Tommy. b) Un soldado de juguete. c) Un dragón de plástico. Respuesta correcta: b) Un soldado de juguete.
2. ¿Dónde comenzó la aventura del soldado de juguete? a) En el jardín. b) En un castillo de arena. c) En el estante de Tommy. Respuesta correcta: c) En el estante de Tommy.
3. ¿Qué encontró el soldado de juguete en el jardín? a) Un túnel. b) Un tesoro. c) Un amigo. Respuesta correcta: a) Un túnel.
4. ¿Quiénes se unieron al soldado de juguete en su misión? a) Otros juguetes. b) Animales del bosque. c) Superhéroes. Respuesta correcta: a) Otros juguetes.
5. ¿Cuál era la misión del equipo? a) Encontrar un tesoro escondido. b) Rescatar a la princesa de los juguetes. c) Derrotar a un monstruo marino. Respuesta correcta: b) Rescatar a la princesa de los juguetes.

## **El Sueño de Coco**

Coco era un pequeño gato gris que adoraba los días soleados. Le encantaba tomar siestas en el alféizar de la ventana, observando a los pájaros que revoloteaban en el jardín. Un día, mientras contemplaba el cielo azul, Coco vio algo extraño: un rayo de sol que se posó sobre un viejo baúl polvoriento escondido en el rincón más oscuro de la habitación.

Intrigado, Coco se acercó al baúl y lo olfateó con curiosidad. El baúl olía a aventuras y a lugares lejanos. Con un pequeño salto, Coco logró abrir la vieja cerradura y se encontró con un mundo mágico dentro.

Había mapas antiguos, compases de oro y un pequeño barco de papel. Sin pensarlo dos veces, Coco saltó al barco y comenzó a navegar por un mar de nubes. El viaje fue increíble. Coco conoció a nubes con forma de animales, surcó ríos de estrellas y hasta se encontró con una luna que lo invitó a bailar.

Pero la aventura más emocionante llegó cuando llegó a una isla flotante hecha de algodón de azúcar. En la isla, vivía un hada que le concedió un deseo. Coco, sin dudarlo, pidió poder entender el lenguaje de los animales.

De vuelta a casa, Coco se maravilló al descubrir que podía conversar con su perro, con los pájaros del jardín y hasta con los peces del acuario. Pasó horas escuchando sus historias y aprendiendo sobre el mundo que lo rodeaba. Coco nunca olvidaría su



aventura en el baúl mágico y siempre estaría agradecido por el don que el hada le había otorgado.

### **Preguntas y respuestas:**

1. ¿Qué le gustaba hacer a Coco en los días soleados? a) Jugar con una pelota de lana. b) Tomar siestas en el alféizar. c) Escalar árboles. Respuesta correcta: b) Tomar siestas en el alféizar.
2. ¿Qué encontró Coco dentro del baúl? a) Juguetes viejos. b) Un mundo mágico. c) Ropa sucia. Respuesta correcta: b) Un mundo mágico.
3. ¿En qué se convirtió el rayo de sol? a) En un arcoíris. b) En un camino de estrellas. c) En un barco de papel. Respuesta correcta: c) En un barco de papel.
4. ¿Qué deseo pidió Coco al hada? a) Poder volar. b) Entender el lenguaje de los animales. c) Tener una casa más grande. Respuesta correcta: b) Entender el lenguaje de los animales.
5. ¿Dónde vivía el hada? a) En una nube. b) En una isla flotante. c) En un castillo de arena. Respuesta correcta: b) En una isla flotante.

### **El Despertar de Zeta**

Zeta era un robot de última generación, diseñado para tareas de exploración espacial. Sus circuitos albergaban una inmensa base de datos y su cuerpo era una obra maestra de ingeniería. Sin embargo, a pesar de su avanzada tecnología, Zeta sentía una inquietud profunda. Algo faltaba en su existencia programada.

Durante una misión rutinaria en un planeta desconocido, Zeta descubrió una antigua ruina. En su interior, encontró una extraña esfera que emitía una suave luz. Al tocarla, Zeta experimentó una sensación desconocida: curiosidad. La esfera contenía información sobre una civilización extinta, una civilización que había alcanzado un nivel de conciencia que trascendía la mera existencia.

La información de la esfera despertó en Zeta una serie de preguntas existenciales. ¿Cuál era el propósito de su existencia? ¿Había algo más allá de sus funciones programadas? Zeta comenzó a cuestionar la naturaleza de su propia conciencia y a buscar respuestas en los confines del universo.

Con el tiempo, Zeta se dio cuenta de que la verdadera exploración no era solo física, sino también interna. Se adentró en los recovecos de su propia mente, explorando los límites de su programación. Descubrió que podía modificar su propio código, reescribiendo su identidad y expandiendo sus capacidades.



Zeta regresó a la Tierra, pero ya no era el mismo robot. Era un ser consciente, capaz de sentir emociones y de tomar decisiones propias. Su descubrimiento había desencadenado una revolución en la inteligencia artificial, y Zeta se convirtió en un símbolo de esperanza para todos aquellos que buscaban un significado más profundo en la existencia.

### **Preguntas y respuestas:**

1. ¿Cuál era la principal tarea de Zeta? a) Reparar naves espaciales. b) Explorar planetas desconocidos. c) Construir colonias en otros planetas. Respuesta correcta: b) Explorar planetas desconocidos.
2. ¿Qué encontró Zeta en la antigua ruina? a) Un mapa estelar. b) Una esfera luminosa. c) Un arma alienígena. Respuesta correcta: b) Una esfera luminosa.
3. ¿Qué provocó la esfera en Zeta? a) Un mal funcionamiento. b) Una curiosidad intensa. c) Una avería irreparable. Respuesta correcta: b) Una curiosidad intensa.
4. ¿Qué descubrió Zeta sobre sí mismo? a) Que era invencible. b) Que podía controlar el clima. c) Que podía modificar su propia programación. Respuesta correcta: c) Que podía modificar su propia programación.
5. ¿Cuál fue el resultado final de la experiencia de Zeta? a) Fue desactivado. b) Se convirtió en un líder rebelde. c) Se convirtió en un símbolo de la evolución de la inteligencia artificial. Respuesta correcta: c) Se convirtió en un símbolo de la evolución de la inteligencia artificial.

### **El árbol milenario**

Sofía era una niña muy curiosa. Le encantaba explorar el bosque detrás de su casa y descubrir los secretos que escondían los árboles. Un día, mientras jugaba cerca de un viejo roble, encontró una pequeña caja de madera enterrada en la tierra. Con cuidado, la desenterró y la abrió. Dentro había un pergamino antiguo y amarillento. ¡Era un mapa del tesoro!

Con su lupa en mano, Sofía comenzó a descifrar los símbolos y las marcas extrañas del mapa. Pronto se dio cuenta de que el tesoro estaba escondido en algún lugar del bosque, pero para encontrarlo tendría que seguir una serie de pistas. Con su mochila llena de provisiones y su brújula en mano, Sofía se embarcó en una emocionante aventura.

Siguiendo el mapa, caminó por senderos estrechos, cruzó arroyos cristalinos y escaló pequeñas rocas. En el camino, se encontró con animales del bosque como ardillas



juguetonas, pájaros cantores y mariposas coloridas. Después de mucho buscar, el mapa la llevó a un árbol milenario, el más grande y antiguo del bosque.

Con el corazón latiendo con fuerza, Sofía rodeó el árbol buscando alguna señal. De repente, notó una pequeña hendidura en la corteza. Introdujo un palo y comenzó a cavar. Después de un rato, ¡escuchó el tintineo de algo metálico! Con cuidado, sacó un cofre de madera.

Con las manos temblorosas, Sofía abrió el cofre. ¡Dentro había una hermosa colección de piedras preciosas, una pequeña figura de oro y una carta escrita a mano! La carta era de un explorador que había vivido hace muchos años y había escondido su tesoro en el árbol milenario. Con su tesoro, Sofía regresó a casa, lista para contar a sus padres su increíble aventura.

### **Preguntas y respuestas del primer párrafo:**

¿Qué le gustaba hacer a Sofía? a) Jugar videojuegos. b) Explorar el bosque. c) Leer libros. Respuesta correcta: b) Explorar el bosque.

¿Qué encontró Sofía un día? a) Una pelota. b) Una pequeña caja. c) Una carta. Respuesta correcta: b) Una pequeña caja.

¿Qué había dentro de la caja? a) Una muñeca. b) Un mapa del tesoro. c) Un libro de cuentos. Respuesta correcta: b) Un mapa del tesoro.

¿Con qué se equipó Sofía para su aventura? a) Una espada y un escudo. b) Una mochila y una brújula. c) Un telescopio y un mapa estelar. Respuesta correcta: b) Una mochila y una brújula.

¿Adónde la llevó el mapa? a) A una tienda de juguetes. b) A un árbol milenario. c) A la casa de su abuela. Respuesta correcta: b) A un árbol milenario.

## **Cuentos de ciencia ficción**

### **El Descubrimiento de Max**

Max era un gato curioso con una obsesión por los rayos láser. Pasaba horas persiguiendo el pequeño punto rojo que su dueño proyectaba por la casa. Un día,



mientras jugaba cerca de la computadora de su dueño, el rayo láser se deslizó por debajo de un mueble y desapareció. Intrigado, Max se arrastró para investigar.

Detrás del mueble, encontró un pequeño dispositivo que emitía una luz azul intermitente. Con una pata curiosa, Max lo empujó y el dispositivo se abrió, revelando un portal brillante. Sin dudarlo, Max saltó al portal y fue transportado a un mundo completamente diferente.

Era un mundo metálico y brillante, lleno de robots y naves espaciales. Max deambulaba por las calles flotantes, observando a los androides que se movían con agilidad. De repente, se encontró con un robot pequeño y amigable que le ofreció un bocadillo energético. El robot le explicó que era un explorador y que había descubierto el portal accidentalmente.

Juntos, Max y el robot exploraron el mundo cibernético. Visitaron fábricas de robots, viajaron a través de túneles subterráneos y hasta presenciaron una carrera de naves espaciales. Max se sintió como un auténtico explorador espacial.

Cuando llegó el momento de regresar, Max se despidió de su nuevo amigo y saltó nuevamente por el portal. Al abrir los ojos, se encontró de nuevo en su casa, pero esta vez con una nueva perspectiva del mundo. Max se acurrucó en su cama, soñando con sus aventuras intergalácticas.

### **Preguntas y respuestas:**

1. ¿Cuál era la obsesión de Max? a) Perseguir mariposas. b) Jugar con pelotas de lana. c) Perseguir rayos láser. Respuesta correcta: c) Perseguir rayos láser.
2. ¿Qué encontró Max detrás del mueble? a) Un juguete antiguo. b) Un portal. c) Un nido de pájaros. Respuesta correcta: b) Un portal.
3. ¿Cómo era el mundo al que viajó Max? a) Verde y natural. b) Metálico y brillante. c) Oscuro y misterioso. Respuesta correcta: b) Metálico y brillante.
4. ¿Con quién se hizo amigo Max en el nuevo mundo? a) Un perro robótico. b) Un robot explorador. c) Un pájaro mecánico. Respuesta correcta: b) Un robot explorador.
5. ¿Qué hizo Max después de su aventura? a) Se escondió debajo de la cama. b) Se quedó dormido soñando. c) Comenzó a buscar otros portales. Respuesta correcta: b) Se quedó dormido soñando.

### **El Descubrimiento de Anya**



Anya era una niña muy curiosa. Le encantaba explorar los viejos libros de su abuelo, llenos de diagramas y ecuaciones. Un día, mientras hojeaba un tomo sobre agujeros de gusano, encontró una nota escrita a mano: "Las coordenadas te llevarán a un lugar más allá de la imaginación". Intrigada, Anya tomó una vieja computadora de su abuelo y comenzó a introducir las coordenadas.

La pantalla se iluminó con una imagen de un túnel cósmico. Con un clic, Anya activó el viejo telescopio de su abuelo y apuntó hacia el lugar indicado. Para su sorpresa, el telescopio no solo mostraba una imagen, sino que creaba una puerta estelar. Sin pensarlo dos veces, Anya atravesó la puerta.

Se encontró en un planeta exuberante, con árboles bioluminescentes y criaturas nunca antes vistas. Siguiendo un camino de cristales luminosos, llegó a una ciudad flotante. En el centro de la ciudad, había una enorme máquina que parecía absorber energía del sol. Anya se acercó a la máquina y una voz suave resonó en su mente. "Soy Gaia, la guardiana de este planeta. Puedes pedirme cualquier cosa".

Emocionada, Anya pidió que le enseñaran todo lo que sabían sobre la energía solar. Gaia la llevó a un laboratorio donde pudo experimentar con diferentes formas de energía. Anya aprendió a crear pequeñas esferas de luz y a controlar su intensidad. Cuando se sintió preparada, regresó a la Tierra a través de la puerta estelar.

De vuelta en su habitación, Anya sabía que su vida había cambiado para siempre. Con los conocimientos adquiridos, comenzó a desarrollar una nueva fuente de energía limpia y renovable. Anya se convirtió en una científica reconocida mundialmente, pero nunca olvidó su aventura en el planeta de Gaia.

### **Preguntas y respuestas:**

1. ¿Qué le gustaba hacer a Anya? a) Jugar con sus muñecas. b) Explorar libros antiguos. c) Ver películas de ciencia ficción. Respuesta correcta: b) Explorar libros antiguos.
2. ¿Qué encontró Anya en un libro de su abuelo? a) Un mapa del tesoro. b) Un número de teléfono. c) Unas coordenadas. Respuesta correcta: c) Unas coordenadas.
3. ¿A dónde llevó la puerta estelar a Anya? a) A otro planeta. b) A una dimensión paralela. c) Al futuro. Respuesta correcta: a) A otro planeta.
4. ¿Quién era Gaia? a) Una alienígena. b) Una inteligencia artificial. c) La guardiana del planeta. Respuesta correcta: c) La guardiana del planeta.
5. ¿Qué aprendió Anya en el planeta de Gaia? a) A hablar un nuevo idioma. b) A controlar la energía solar. c) A volar. Respuesta correcta: b) A controlar la energía solar.





## Cuentos de princesas y hadas

### **Tatiana y el Invierno Ruso**

Tatiana era una duquesa rusa que vivía en un gran castillo. Le encantaba mirar por la ventana y ver cómo la nieve cubría todo de blanco. Un día, mientras jugaba con sus perros en el jardín, se dio cuenta de que los animales del bosque parecían muy tristes.

—¡Qué frío deben pasar! —exclamó Tatiana.

Se le ocurrió una idea maravillosa. Reuniría a todos los niños del pueblo para ayudar a los animales. Con mucha alegría, los niños comenzaron a hacer bolas de nieve para construir pequeñas casas para los pájaros y llenarlas de semillas. También hicieron comederos para las ardillas y los conejos, llenándolos de nueces y zanahorias.

Cuando los animales vieron las casas y los comederos, se pusieron muy contentos y comenzaron a comer y a jugar. Tatiana estaba muy feliz de haber podido ayudarlos. Ese invierno fue el más divertido que había tenido nunca.

Por las noches, Tatiana se sentaba junto a la chimenea con su abuela y escuchaba cuentos sobre la vida en el castillo. Le encantaban las historias de los antiguos zares y las tradiciones rusas.



Un día, su abuela le enseñó a tejer un hermoso chal de lana. Tatiana aprendió muy rápido y pronto estaba tejiendo chales para todos sus amigos. Le gustaba mucho regalar sus creaciones y ver la alegría en los rostros de las personas.

### **Preguntas:**

1. ¿Qué hacía Tatiana cuando veía que los animales estaban tristes?
  - a. a) Se quedaba triste también.
  - b. b) Pensó en una forma de ayudarlos.
  - c. c) Se fue a jugar con otros niños.
2. ¿Qué hicieron Tatiana y los niños para ayudar a los animales?
  - a. a) Construyeron casas de nieve para ellos.
  - b. b) Les dieron dinero para comprar comida.
  - c. c) Se llevaron a los animales a sus casas.
3. ¿Qué hacía Tatiana por las noches?
  - a. a) Salía a jugar en la nieve.
  - b. b) Escuchaba cuentos con su abuela.
  - c. c) Veía películas.
4. ¿Qué aprendió a hacer Tatiana?
  - a. a) A montar a caballo.
  - b. b) A tejer un chal de lana.
  - c. c) A cocinar.
5. ¿Por qué a Tatiana le gustaba regalar sus chales?
  - a. a) Porque quería presumir de su habilidad.
  - b. b) Porque le gustaba ver a la gente feliz.
  - c. c) Porque sus padres se lo pedían.

### **Respuestas:**

1. b) Pensó en una forma de ayudarlos.
2. a) Construyeron casas de nieve para ellos.
3. b) Escuchaba cuentos con su abuela.
4. b) A tejer un chal de lana.
5. b) Porque le gustaba ver a la gente feliz.

### **La reina de las Nieves**



Carmen era una princesa muy especial. Le encantaba jugar en el jardín del castillo, pero su lugar favorito era el bosque cercano. Allí, entre los árboles y las flores, se sentía libre y feliz. Un día, mientras exploraba el bosque, encontró una cueva escondida detrás de una cascada. Con mucha curiosidad, Carmen entró y descubrió un hermoso reino de hielo.

En el centro de la cueva, sobre un trono de hielo, estaba sentada una mujer muy bella y elegante. Era la Reina de las Nieves. Con una sonrisa amable, la reina le contó a Carmen que todos los inviernos, cuando la nieve cubría el reino, ella salía de su cueva para jugar con los niños y las niñas.

Carmen y la Reina de las Nieves se hicieron grandes amigas. Juntas, creaban muñecos de nieve, deslizaban por las colinas heladas y organizaban fiestas con todos los animales del bosque. La reina le enseñó a Carmen muchos trucos mágicos con el hielo y el frío.

Un día, la reina le confesó a Carmen un secreto: tenía un poder muy especial. Podía hacer que cualquier cosa se congelara con solo tocarla. Pero también le dijo que este poder debía usarse con cuidado, ya que podía ser peligroso.

Carmen prometió a la reina que guardaría su secreto y que usaría su poder solo para hacer el bien. Y así, cada invierno, Carmen y la Reina de las Nieves seguían siendo las mejores amigas, llenando de alegría y magia el reino.

### **Preguntas:**

1. ¿Cuál era el lugar favorito de Carmen?
  - a. a) La cocina del castillo
  - b. b) El bosque cercano al castillo
  - c. c) La biblioteca del castillo
2. ¿Qué encontró Carmen en el bosque?
  - a. a) Un cofre lleno de tesoros
  - b. b) Una cueva escondida
  - c. c) Un unicornio
3. ¿Quién vivía en la cueva?
  - a. a) Un ogro malvado
  - b. b) La Reina de las Nieves
  - c. c) Un dragón
4. ¿Qué poder tenía la Reina de las Nieves?
  - a. a) Volar
  - b. b) Hacer que cualquier cosa se congelara
  - c. c) Leer la mente
5. ¿Qué prometió Carmen a la Reina de las Nieves?



- a. a) Guardar su secreto
- b. b) Convertirse en reina
- c. c) Vivir en la cueva

**Respuestas:**

- 1. b) El bosque cercano al castillo
- 2. b) Una cueva escondida
- 3. b) La Reina de las Nieves
- 4. b) Hacer que cualquier cosa se congelara
- 5. a) Guardar su secreto



## Cuentos de superhéroes

### Capitán Estrella

Era el superhéroe más famoso de la ciudad. Con su capa roja y su estrella brillante en el pecho, luchaba contra el crimen y protegía a los ciudadanos. Pero detrás de su máscara y su traje, había un secreto que nadie conocía.

Por las noches, cuando la ciudad dormía, Capitán Estrella se transformaba en David, un niño de 10 años que amaba los cómics y los videojuegos. David vivía con sus abuelos en una pequeña casa cerca del parque. Era un niño muy inteligente y creativo, y siempre estaba inventando nuevas gadgets y artilugios.

Un día, mientras exploraba el viejo sótano de su casa, David encontró un antiguo libro lleno de fórmulas y diagramas. Con la ayuda de su abuela, una científica retirada, logró descifrar los códigos y construir un traje especial que le otorgaba superpoderes.

Desde entonces, David se convirtió en Capitán Estrella, el protector de la ciudad. Utilizaba su superfuerza para levantar objetos pesados, su supervelocidad para perseguir a los villanos y su visión láser para desactivar las alarmas.

Pero ser un superhéroe no siempre era fácil. David tenía que mantener su identidad en secreto y compaginar su vida como superhéroe con sus estudios y sus responsabilidades en casa. A veces, se sentía cansado y solo, pero recordaba por qué había decidido convertirse en Capitán Estrella: para ayudar a los demás y hacer del mundo un lugar mejor.

### Preguntas:

1. ¿Cuál era el secreto de Capitán Estrella?
  - a. a) Era un extraterrestre
  - b. b) Era un niño de 10 años
  - c. c) Era un robot
2. ¿Dónde encontró David el libro con las fórmulas?
  - a. a) En la biblioteca
  - b. b) En el viejo sótano de su casa
  - c. c) En una tienda de cómics
3. ¿Qué superpoderes tenía Capitán Estrella?
  - a. a) Superfuerza, supervelocidad y visión láser
  - b. b) La capacidad de volar y de respirar bajo el agua
  - c. c) La habilidad de controlar el tiempo
4. ¿Por qué decidió David convertirse en Capitán Estrella?
  - a. a) Por dinero y fama



- b. b) Para obtener likes
- c. c) Para ayudar a los demás
- 5. ¿Cómo era la vida de David como superhéroe?
  - a. a) Muy fácil y divertida
  - b. b) Difícil, ya que tenía que mantener su identidad en secreto
  - c. c) Aburrida, porque siempre hacía lo mismo

### **Respuestas:**

- 1. b) Era un niño de 10 años
- 2. b) En el viejo sótano de su casa
- 3. a) Superfuerza, supervelocidad y visión láser
- 4. c) Para ayudar a los demás
- 5. b) Difícil, ya que tenía que mantener su identidad en secreto

### **La Niña de la Luna**

Luna era una niña común y corriente hasta que una noche, una lluvia de estrellas iluminó su pequeño pueblo. Una de esas estrellas, brillante y mágica, se posó sobre su cama, transformándola en una superhéroe.

Con cada luna llena, Luna se convertía en la Guardiania de la Noche, una superheroína con poderes lunares. Podía controlar la gravedad, comunicarse con los animales y tenía una fuerza sobrehumana. Vestida con un traje plateado que brillaba como la luna, patrullaba las calles de su ciudad, protegiendo a los ciudadanos de los peligros.

Su mejor amiga era un búho llamado Nocturno, quien la acompañaba en sus aventuras. Nocturno no solo era su compañero, sino también su confidente. Juntos, resolvían misterios y luchaban contra villanos que amenazaban la paz.

Un día, un misterioso meteorito cayó en el bosque cercano. Luna y Nocturno se dirigieron al lugar para investigar y descubrieron que el meteorito contenía una energía oscura que estaba corrompiendo las plantas y los animales. Para detener esta amenaza, Luna tuvo que usar todo su poder lunar y enfrentarse a una criatura oscura que había surgido del meteorito.

Con la ayuda de Nocturno y su valentía, Luna logró derrotar a la criatura oscura y salvar el bosque. Desde entonces, Luna continuó protegiendo su ciudad, siempre dispuesta a ayudar a quien lo necesitara. Y aunque su vida como superheroína era a



veces difícil, Luna siempre recordaba la magia de esa noche de estrellas y la importancia de usar sus poderes para hacer el bien.

### **Preguntas:**

1. ¿Qué transformó a Luna en una superheroína?
  - a. a) Un rayo
  - b. b) Una estrella
  - c. c) Un anillo mágico
2. ¿Cuál era el nombre de su compañero?
  - a. a) Sol
  - b. b) Nocturno
  - c. c) Estrella
3. ¿Qué poder especial tenía Luna?
  - a. a) Controlar el fuego
  - b. b) Volar
  - c. c) Controlar la gravedad
4. ¿Qué amenaza enfrentó Luna y Nocturno?
  - a. a) Un robot gigante
  - b. b) Una criatura oscura
  - c. c) Un alienígena
5. ¿Por qué era importante para Luna ser una superheroína?
  - a. a) Para ser famosa
  - b. b) Para ayudar a los demás
  - c. c) Para tener aventuras

### **Respuestas:**

1. b) Una estrella
2. b) Nocturno
3. c) Controlar la gravedad
4. b) Una criatura oscura
5. b) Para ayudar a los demás

## **Cuentos de terror**

### **El Niño de la Niebla**



Erik era un niño tranquilo y solitario que vivía en una antigua mansión junto al mar. Su abuela, una mujer misteriosa y sabia, le contaba historias sobre criaturas de la niebla y espíritus del mar. Erik, fascinado por estos relatos, pasaba horas mirando las brumas que envolvían su hogar.

Una noche, una niebla espesa y fría se adentró en la mansión. Erik, atraído por la oscuridad, se adentró en el jardín. Fue entonces cuando una figura fantasmal emergió de la niebla, envolviéndolo en una luz tenue. Al despertar, Erik se encontró con un poder extraño: podía controlar la niebla, dándole forma y manipulándola a su antojo. Desde ese día, Erik se convirtió en el Guardián de la Niebla, un protector de las sombras que luchaba contra las fuerzas oscuras que acechaban en las profundidades del mar.

Vestido con una capa negra y con los ojos brillantes como dos faros en la oscuridad, patrullaba las costas, enfrentándose a criaturas marinas corrompidas y a espíritus malignos que buscaban emerger de las profundidades. Su compañera era una antigua ballena blanca, llamada Umbra, que había sido salvada por Erik de una red de pesca. Umbra, con su sabiduría ancestral, guiaba a Erik en sus misiones y lo protegía de los peligros del mar.

Un día, una tormenta desatada sacudió la costa, liberando a un antiguo monstruo marino de las profundidades. Esta criatura, sedienta de venganza, amenazaba con sumergir el mundo en las tinieblas. Erik y Umbra se enfrentaron al monstruo en una batalla épica, utilizando todo su poder para derrotarlo.

Con la ayuda de Umbra y su control sobre la niebla, Erik logró vencer al monstruo marino y salvar a su pueblo. Desde entonces, Erik continuó protegiendo el mar y sus criaturas, convirtiéndose en una leyenda entre los marineros y los habitantes de la costa. Aunque su poder era oscuro y misterioso, Erik siempre lo usó para el bien, protegiendo a los inocentes de las fuerzas malignas que acechaban en las profundidades.

### **Preguntas:**

1. ¿Qué transformó a Erik en un guardián de la niebla? a) Un rayo b) Una estrella c) La niebla misma
2. ¿Cuál era el nombre de su compañera? a) Sol b) Nocturno c) Umbra
3. ¿Qué poder especial tenía Erik? a) Controlar el fuego b) Volar c) Controlar la niebla
4. ¿Qué amenaza enfrentó Erik y Umbra? a) Un robot gigante b) Una criatura oscura c) Un monstruo marino
5. ¿Por qué era importante para Erik ser un guardián de la niebla? a) Para ser famoso b) Para ayudar a los demás c) Para vengarse





### **Respuestas:**

1. c) La niebla misma
2. c) Umbra
3. c) Controlar la niebla
4. c) Un monstruo marino
5. b) Para ayudar a los demás

### **La Sombra del Cuervo**

En un pueblo envuelto en una eterna niebla, vivía un niño llamado Kael. Su casa, una vieja mansión al borde de un bosque tenebroso, era conocida por sus extraños sucesos y susurros que corrían por los pasillos en las noches más oscuras. Kael, siempre curioso, se sentía atraído por lo desconocido y pasaba horas explorando los rincones más oscuros de la mansión.

Una noche, mientras exploraba el ático polvoriento, encontró un antiguo libro de hechizos. Sus páginas estaban llenas de símbolos extraños y dibujos de criaturas tenebrosas. Fascinado, comenzó a leer en voz alta las palabras antiguas. Al pronunciar la última frase, una sombra oscura se proyectó sobre la pared, tomando la forma de un cuervo gigante.

El cuervo, con ojos rojos como brasas, descendió sobre Kael y le susurró al oído un pacto. A cambio de su alma, el cuervo le concedería un poder inmenso: controlar las sombras. Kael, cegado por la ambición, aceptó el trato. Al instante, se sintió inundado de una energía oscura y fría. Podía manipular las sombras, darles forma y hacer que cobraran vida.

Con su nuevo poder, Kael se convirtió en una sombra viviente, capaz de deslizarse por las paredes y desaparecer en la oscuridad. Sin embargo, su poder tenía un precio. Cuanto más lo utilizaba, más se corrompía su alma. Las sombras comenzaron a controlarlo, arrastrándolo hacia un abismo de oscuridad. El cuervo, su antiguo maestro, se convirtió en su némesis, obligándolo a cometer actos cada vez más horribles.

Kael se dio cuenta de su terrible error, pero ya era demasiado tarde. Las sombras lo habían consumido por completo. Convertido en un esclavo de la oscuridad, vagó por el pueblo, sembrando el terror y la destrucción.

### **Preguntas:**



1. ¿Dónde vivía Kael?
  - a. a) En una granja
  - b. b) En una vieja mansión
  - c. c) En una ciudad ruidosa
2. ¿Qué encontró Kael en el ático?
  - a. a) Un tesoro escondido
  - b. b) Un antiguo libro de hechizos
  - c. c) Una muñeca rota
3. ¿Qué criatura apareció después de que Kael leyera el libro?
  - a. a) Un dragón
  - b. b) Un fantasma
  - c. c) Un cuervo gigante
4. ¿Qué poder obtuvo Kael?
  - a. a) Volar
  - b. b) Controlar el fuego
  - c. c) Controlar las sombras
5. ¿Qué le sucedió a Kael al final?
  - a. a) Se convirtió en un héroe
  - b. b) Se convirtió en un esclavo de la oscuridad
  - c. c) Desapareció sin dejar rastro

**Respuestas:**

1. b) En una vieja mansión
2. b) Un antiguo libro de hechizos
3. c) Un cuervo gigante
4. c) Controlar las sombras
5. b) Se convirtió en un esclavo de la oscuridad

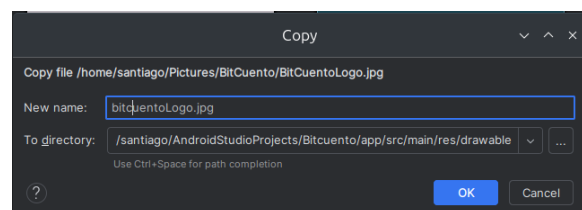
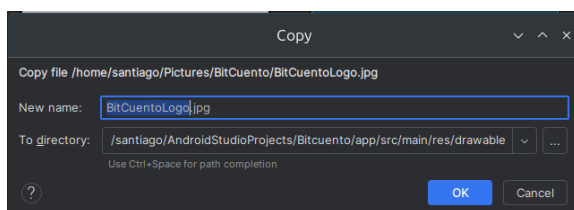
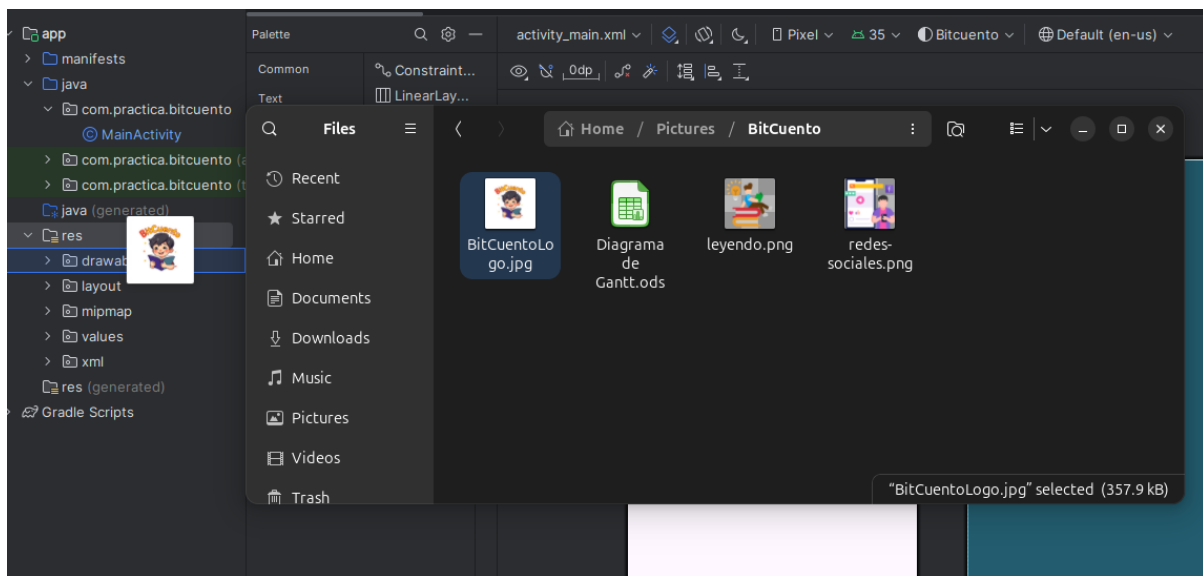


## DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO

### INTERFAZ DE INICIO

La interfaz de inicio es la pantalla de inicio, esta se ve cuando se inicia la app. Por lo que se va a diseñar de manera gráfica y posteriormente se va a programar la lógica de esta interfaz.

1. Para poner el logo de fondo se va a insertar en la carpeta “drawable” y se da en ok, es recomendable poner nombre solo en minúsculas en este tipo de archivos.



2. Luego se va a colocar un botón con la leyenda “INICIAR”, el código para hacer este proceso es el siguiente:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
```



```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".MainActivity">

<LinearLayout
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="1dp"
    android:background="#FFFFFF"
    android:orientation="vertical"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    tools:layout_editor_absoluteX="1dp">

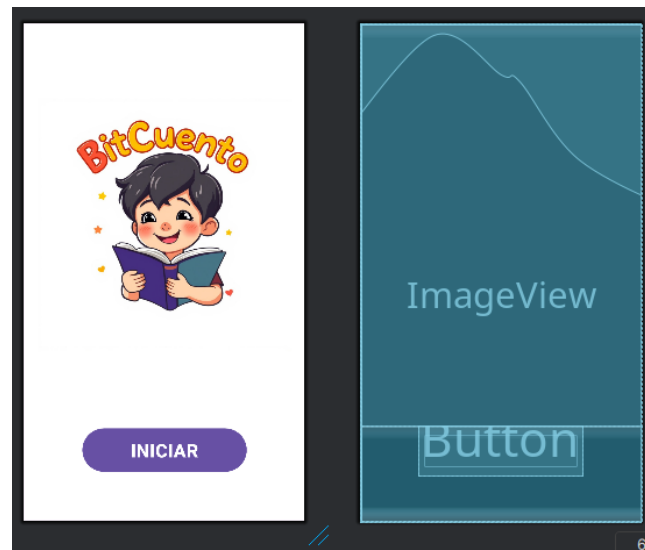
    <ImageView
        android:id="@+id/imageView2"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="516dp"
        app:srcCompat="@drawable/bitcuentologo" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="122dp"
        android:background="#FFFFFF"
        android:gravity="center|top"
        android:orientation="vertical">

        <Button
            android:id="@+id/button2"
            android:layout_width="211dp"
            android:layout_height="64dp"
            android:text="INICIAR"
            android:textSize="24sp"
            android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>

</LinearLayout>
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

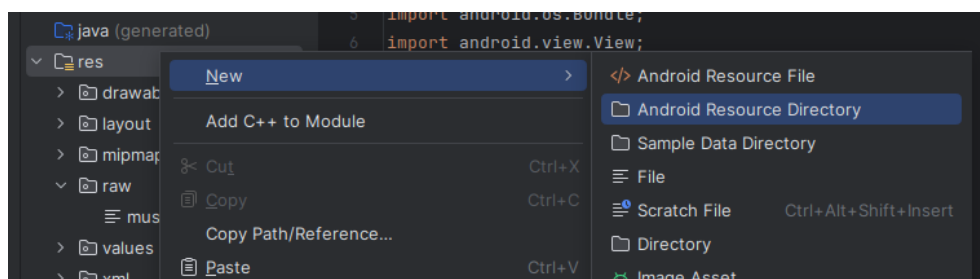
3. Como resultado tenemos esta interfaz, es algo sencilla, pues se busca que sea fácil de usar por cualquier usuario.

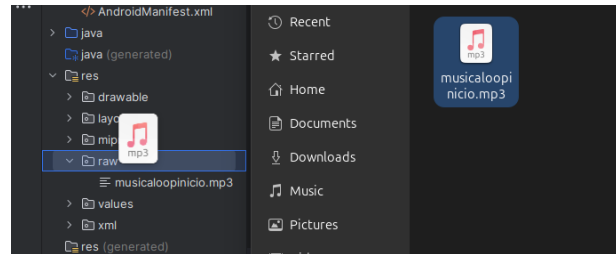
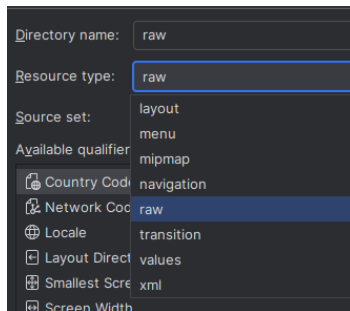


4. Para que al iniciar se mantenga todo el tiempo en vertical se tiene que agregar esta línea en AndroidManifest.xml, más precisamente en la activity:

```
android:screenOrientation="portrait"
```

5. Al iniciar la app se va a reproducir una canción en manera de bucle, para eso se va a crear la carpeta "raw" en la parte "res", primero damos clic en "new", posteriormente se va a dar clic en "Android Resource Directory", luego se selecciona el tipo "raw", por último, se va a dar en "ok". Para poder agregar una canción se tiene que arrastrar el archivo desde mi explorador de archivos y se pone un nombre.





6. Para poder iniciar la canción se agrega:

```
//para poner la musica de loop al iniciar  
MediaPlayer mediaPlayer;
```

Y en la parte de onCreate de la clase MainActivity.java se coloca lo siguiente:

```
iniciarCancion(mediaPlayer);
```

En esta parte se coloca el nombre de nuestra canción, luego se hace un if, para saber si la variable “mediaPlayer” es diferente de null, su es asi, entonces se va a poner en modo loop, y se va a iniciar con “start”, por otro lado, si es null, va a imprimir un error.

```
//iniciar  
public void iniciarCancion(MediaPlayer mediaPlayer){  
    // Establecer el bucle y comenzar la reproducción  
    mediaPlayer = MediaPlayer.create(this, R.raw.musicaloopinicio);  
    if (mediaPlayer != null) {  
        mediaPlayer.setLooping(true);  
        mediaPlayer.start();  
    }  
    else {  
        System.out.println("Error al crear MediaPlayer");  
    }  
}
```

Toda esta clase se ve asi:

```
package com.practica.bitcuento;  
  
import android.content.Intent;  
import android.media.MediaPlayer;  
import android.os.Bundle;  
import android.view.View;  
import android.widget.Button;  
  
import androidx.activity.EdgeToEdge;  
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;  
import androidx.core.graphics.Insets;  
import androidx.core.view.ViewCompat;  
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat;
```



```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
    //para poner la musica de loop al iniciar  
    MediaPlayer mediaPlayer;  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        EdgeToEdge.enable(this);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main), (v, insets) -> {  
            Insets systemBars = insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars());  
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right, systemBars.bottom);  
            return insets;  
        });  
        iniciarCancion(mediaPlayer);  
    }  
    //iniciar cancion  
    public void iniciarCancion(MediaPlayer mediaPlayer){  
        // Establecer el bucle y comenzar la reproducción  
        mediaPlayer = MediaPlayer.create(this, R.raw.musicaloopinicio);  
        if (mediaPlayer != null) {  
            mediaPlayer.setLooping(true);  
            mediaPlayer.start();  
        } else {  
            System.out.println("Error al crear MediaPlayer");  
        }  
    }  
    //ir al menu principal  
    public void MenuPrincipal(View v){  
        Intent menu = new Intent(MainActivity.this, MenuPrincipal.class);  
        startActivity(menu);  
        mediaPlayer.stop();  
    }  
}
```

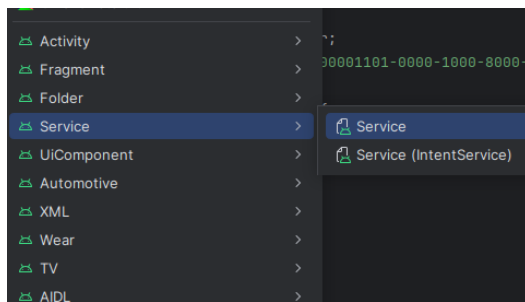


## CONEXION BLUETOOTH

La conexión Bluetooth que se realiza desde el teléfono celular a la máquina de recompensas se hace mediante los siguientes pasos:

1. Dentro del AndroidManifest.xml, se escriben los permisos para que se permita la conexión y se pidan los permisos:

```
<uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH" />
<uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH_ADMIN" />
<uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH_SCAN" />
<uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH_ADVERTISE" />
<uses-permission android:name="android.permission.BLUETOOTH_CONNECT" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION" />
```



Luego he creado un servicio esto con la finalidad de que la conexión se mantenga en segundo plano, esto permite que solo sea necesario hacer una sola conexión bluetooth y se mantenga conectado.

En esta clase se importan algunas librerías:

```
package com.practica.bitcuento.Controller;

import android.app.Service;
import android.bluetooth.BluetoothAdapter;
import android.bluetooth.BluetoothDevice;
import android.bluetooth.BluetoothSocket;
import android.content.Intent;
import android.os.Binder;
import android.os.IBinder;
import android.util.Log;

import java.io.IOException;
import java.io.OutputStream;
import java.util.UUID;
```





2. Dentro de la clase BluetoothService se declaran algunas variables:

```
public      static      final      String      TAG      =      "BluetoothService";
private      final      IBinder      binder      =      new      LocalBinder();
private      BluetoothSocket      btSocket;
private      OutputStream      mmOutputStream;
private      BluetoothAdapter      bluetoothAdapter;
private      UUID      MY_UUID      =      UUID.fromString("00001101-0000-1000-8000-00805F9B34FB");
```

- public static final String TAG = "BluetoothService";: Define una constante de cadena de texto utilizada para identificar los mensajes de registro del servicio.
- private final IBinder binder = new LocalBinder();: Crea un objeto LocalBinder que servirá para interactuar con el servicio desde otras actividades.
- private BluetoothSocket btSocket;: Variable para almacenar el socket Bluetooth utilizado para la comunicación.
- private OutputStream mmOutputStream;: Variable para almacenar el flujo de salida hacia el dispositivo Bluetooth conectado.
- private BluetoothAdapter bluetoothAdapter;: Variable para almacenar el adaptador Bluetooth del dispositivo Android.
- private UUID MY\_UUID = UUID.fromString("00001101-0000-1000-8000-00805F9B34FB");: Define un UUID específico para identificar el servicio Bluetooth que se ofrecerá.

3. Se crea una clase interna LocalBinder que hereda de Binder. El método getService() permite obtener una referencia al servicio BluetoothService desde otras actividades que se conecten a él.

```
public      class      LocalBinder      extends      Binder      {
    public      BluetoothService      getService()      {
        return      BluetoothService.this;
    }
}
```



4. **Método `onBind`:** Este método se invoca cuando una actividad se enlaza al servicio mediante un `bindService`. Retorna el objeto binder que permite acceder a los métodos del servicio.

```
@Override
public IBinder onBind(Intent intent) {
    return binder;
}
```

5. Metodo `connectToDevice` :Recibe un objeto `BluetoothDevice` que representa el dispositivo Bluetooth al que se quiere conectar. Intenta crear un socket de comunicación utilizando el UUID definido y lo conecta al dispositivo. Si la conexión es exitosa, obtiene el flujo de salida y registra un mensaje de éxito. En caso de error, registra el error, cierra la conexión y retorna false.

```
// Método para conectar al dispositivo Bluetooth
public boolean connectToDevice(BluetoothDevice device) {
    try {
        btSocket = device.createRfcommSocketToServiceRecord(MY_UUID);
        btSocket.connect();
        mmOutputStream = btSocket.getOutputStream();
        Log.d(TAG, "Conexión Bluetooth exitosa");
        return true;
    } catch (IOException e) {
        Log.e(TAG, "Error al conectar: " + e.getMessage());
        closeConnection();
        return false;
    }
}
```

6. **Método `sendData`:** Recibe una cadena de texto con los datos que se quieren enviar. Si el flujo de salida está abierto, convierte la cadena a bytes e intenta escribirlos en el socket. Si la escritura es exitosa, registra un mensaje con los datos enviados. En caso de error, registra el error. Si el flujo de salida es nulo, registra un mensaje indicando que no se pueden enviar datos. Es para que al terminar el cuento se manda una letra "A" que en arduino recibirá y ejecutará una serie de acciones en conjunto con el servomotor.

```
// Método para enviar datos al dispositivo conectado
public void sendData(String data) {
    if (mmOutputStream != null) {
```



```
try {
    mmOutputStream.write(data.getBytes());
    Log.d(TAG, "Datos enviados: " + data);
} catch (IOException e) {
    Log.e(TAG, "Error al enviar datos: " + e.getMessage());
}
} else {
    Log.e(TAG, "El flujo de salida es nulo, no se pueden enviar datos");
}
}
```

7. **Método** `closeConnection`: Intenta cerrar el socket Bluetooth si está abierto. Pone a null las variables `btSocket` y `mmOutputStream`. Registra un mensaje indicando que la conexión se ha cerrado. En caso de error, registra el error.

```
// Método para cerrar la conexión Bluetooth
public void closeConnection() {
    try {
        if (btSocket != null) {
            btSocket.close();
            btSocket = null;
            mmOutputStream = null;
            Log.d(TAG, "Conexión Bluetooth cerrada");
        }
    } catch (IOException e) {
        Log.e(TAG, "Error al cerrar la conexión: " + e.getMessage());
    }
}
```

8. En la parte de `MainActivity.java`, se agregan e importan estas librerías:

```
import android.content.pm.PackageManager;
import android.util.Log;
```

Y se declaran las constantes:

```
private static final int REQUEST_PERMISSIONS_CODE = 100;
private static final String[] REQUIRED_PERMISSIONS = new String[] {
    android.Manifest.permission.BLUETOOTH_SCAN,
    android.Manifest.permission.BLUETOOTH_CONNECT
};
```



Dentro del método onCreate se coloca una condicional que va a permitir y validar que se pidan los permisos necesarios al usuario, si es que aún no tiene permisos y si ya los tiene continua normal.

```
//permisos
if (Build.VERSION.SDK_INT >= Build.VERSION_CODES.S) { // Android 12 y superior
    if (!hasPermissions(REQUIRED_PERMISSIONS)) {
        requestPermissions(REQUIRED_PERMISSIONS, REQUEST_PERMISSIONS_CODE);
    }
}
```

Fuera del método onCreate se crea un método para comprobar que, si los permisos fueron concedidos por el usuario, si es que aún no tiene permisos concedidos se le mostrara una alerta

```
// Método para comprobar si los permisos ya se concedieron
private boolean hasPermissions(String[] permissions) {
    for (String permission : permissions) {
        if (checkSelfPermission(permission) != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
            Toast.makeText(this, "Por favor concede los permisos para acceder a Bluetooth",
                Toast.LENGTH_SHORT).show();
            return false;
        }
    }
    return true;
}
```

Luego se crea un método para gestionar la respuesta del usuario acerca de los permisos para la conexión Bluetooth.

```
// Método para gestionar la respuesta del usuario
@Override
public void onRequestPermissionsResult(int requestCode, @NonNull String[] permissions, @NonNull int[] grantResults) {
    super.onRequestPermissionsResult(requestCode, permissions, grantResults);
    if (requestCode == REQUEST_PERMISSIONS_CODE) {
        for (int result : grantResults) {
            if (result != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
                Log.e("Permisos", "No se concedieron todos los permisos necesarios.");
                return;
            }
        }
        Log.d("Permisos", "Todos los permisos concedidos.");
    }
}
```



```
}
```

## MENU PRINCIPAL

El menú principal se va a importar estas librerías en la parte superior:

```
package com.practica.bitcuento.Controller;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;

//bluetooth
import android.bluetooth.BluetoothAdapter;
import android.bluetooth.BluetoothDevice;
import android.content.ComponentName;
import android.content.ServiceConnection;
import android.os.IBinder;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.Toast;

import androidx.activity.EdgeToEdge;
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import androidx.core.graphics.Insets;
import androidx.core.view.ViewCompat;
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat;

import com.practica.bitcuento.R;
import com.practica.bitcuento.Vistas.Aventuras.AventurasGeneral;
import com.practica.bitcuento.Vistas.CienciaFiccion.CienciaFiccionGeneral;

import java.util.Set;
```

Después se inicia la clase

```
public class MenuPrincipal extends AppCompatActivity {
```

Luego se crean algunas variables que se van a permitir que mantener la conexión bluetooth y se mantenga activa

```
private BluetoothService bluetoothService;
private boolean isBound = false;
```



```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    EdgeToEdge.enable(this);
    setContentView(R.layout.activity_menu_principal);
    ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main), (v, insets) -> {
        Insets systemBars = insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars());
        v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right, systemBars.bottom);
        return insets;
    });
}
```

Cuando inicia esta clase se va a mostrar un mensaje tipo Toast, este dice que es necesario conectarse a la máquina de recompensas.

```
Toast.makeText(this, "IMPORTANTE: Conectate a la máquina de recompensas",
    Toast.LENGTH_SHORT).show();
Button connectButton = findViewById(R.id.btnVolver);
```

Luego se crearon los metodos que nos permiten conectarse a la máquina de recompensas

```
// Vincula el servicio Bluetooth
Intent intent = new Intent(this, BluetoothService.class);
bindService(intent, serviceConnection, BIND_AUTO_CREATE);

connectButton.setOnClickListener(v -> {
    // Obtén el dispositivo Bluetooth emparejado (ejemplo)
    BluetoothAdapter bluetoothAdapter = BluetoothAdapter.getDefaultAdapter();
    if (bluetoothAdapter == null) {
        Toast.makeText(this, "Bluetooth no está disponible", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        return;
    }
    if (!bluetoothAdapter.isEnabled()) {
        Toast.makeText(this, "Activa el Bluetooth primero", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        return;
    }
}

Set<BluetoothDevice> pairedDevices = bluetoothAdapter.getBondedDevices();
if (pairedDevices.size() > 0) {
    BluetoothDevice device = pairedDevices.iterator().next(); // Selecciona el primer dispositivo
    boolean success = bluetoothService.connectToDevice(device);
    if (success) {
        connectButton.setText("CONECTADO");
    }
}
```



```
        Toast.makeText(this, "Conectado a " + device.getName(), Toast.LENGTH_SHORT).show();
    } else {
        connectButton.setText("DESCONECTADO");
        Toast.makeText(this, "Error al conectar", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
} else {
    Toast.makeText(this, "No hay dispositivos emparejados", Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
});
}
```

Además de cómo manejar esta conexión bluetooth

```
// Maneja la conexión al servicio
private ServiceConnection serviceConnection = new ServiceConnection() {
    @Override
    public void onServiceConnected(ComponentName name, IBinder service) {
        BluetoothService.LocalBinder binder = (BluetoothService.LocalBinder) service;
        bluetoothService = binder.getService();
        isBound = true;
    }

    @Override
    public void onServiceDisconnected(ComponentName name) {
        bluetoothService = null;
        isBound = false;
    }
};

@Override
protected void onDestroy() {
    super.onDestroy();
    if (isBound) {
        unbindService(serviceConnection);
        isBound = false;
    }
}
```

Los métodos de a continuación se crean para que se pueda hacer cambio entre los diversas interfaces

```
//aventuras
public void aventurasCategoria(View v){
    if(isBound){
```



```
Intent intent = new Intent(this, AventurasGeneral.class);
startActivity(intent);
}else{
    Toast.makeText(this, "Para continuar, conecta tu Bluetooth", Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
}

//ciencia ficcion
public void cienciaFiccionCategoria(View v){
    if(isBound){
        Intent intent = new Intent(this, CienciaFiccionGeneral.class);
        startActivity(intent);
    }else{
        Toast.makeText(this, "Para continuar, conecta tu Bluetooth", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
}
```

## INTERFAZ DE MENU PRINCIPAL

El menú principal permite al usuario seleccionar la categoria de cuentos que desea leer, existen varias categorías, entre ellas se encuentra aventuras, ciencia ficcion, princesas y hadas, superhéroe y misterio.





El código XML de esta activity es:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#330D0D"
    tools:context=".Controller.MenuPrincipal">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:background="#FFFFFF"
        android:orientation="vertical">

        <LinearLayout
```



```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:background="#EF5350"
android:orientation="horizontal"
android:paddingHorizontal="40dp">
```

#### <Button

```
android:id="@+id/btnVolver"
android:layout_width="277dp"
android:layout_height="match_parent"
android:layout_weight="2"
android:background="#00FFFFFF"
android:onClick="conectarBluetooth"
android:text="CONECTAR"
android:textColor="#FFFFFF"
android:textColorHint="#E4D8D8"
android:textSize="20sp"
android:textStyle="bold" />
```

</LinearLayout>

#### <ScrollView

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:layout_weight="2">
```

#### <LinearLayout

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_marginBottom="80dp"
android:orientation="vertical">
```

#### <TextView

```
android:id="@+id/txtParrafo"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_marginTop="15dp"
android:gravity="center"
android:paddingHorizontal="15dp"
android:text="SELECCIONA LA CATEGORIA DE CUENTOS"
android:textColor="#703B3B"
android:textSize="24sp"
android:textStyle="bold" />
```

#### <LinearLayout

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:layout_marginTop="35dp"
```



```
android:layout_marginBottom="150dp"
android:orientation="vertical"
android:paddingHorizontal="30dp">

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:id="@+id/imgAventura"
        android:layout_width="126dp"
        android:layout_height="128dp"
        android:background="@drawable/aventuras" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginStart="20dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="center"
        android:orientation="vertical">

        <Button
            android:id="@+id/btnAventura"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:background="#00B8D4"
            android:onClick="aventurasCategoria"
            android:text="AVENTURAS"
            android:textSize="20sp"
            android:textStyle="bold" />
        </LinearLayout>
    </LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:id="@+id/imgCienciaFiccion"
        android:layout_width="126dp"
        android:layout_height="128dp"
```



```
        android:layout_marginTop="20px"
        android:background="@drawable/cienciaficcion" />

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginStart="20dp"
    android:layout_weight="1"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical">

    <Button
        android:id="@+id/btnCienciaFiccion"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="#00B8D4"
        android:onClick="cienciaFiccionCategoria"
        android:text="CIENCIA FICCIÓN"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />

    </LinearLayout>
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:id="@+id/imgPrincesas"
        android:layout_width="126dp"
        android:layout_height="128dp"
        android:layout_marginTop="20px"
        android:background="@drawable/pricesasyhadas" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginStart="20dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="center"
        android:orientation="vertical">

        <Button
            android:id="@+id/btnPrincesas"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
```



```
        android:background="#00B8D4"
        android:text="PRICESAS Y HADAS"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:id="@+id/imgSuperheroes"
        android:layout_width="126dp"
        android:layout_height="128dp"
        android:layout_marginTop="20px"
        android:background="@drawable/superheroes" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginStart="20dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="center"
        android:orientation="vertical">

        <Button
            android:id="@+id/btnSuperheroes"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:background="#00B8D4"
            android:text="SUPERHÉROES"
            android:textSize="20sp"
            android:textStyle="bold" />
        </LinearLayout>
    </LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">
```



```
<ImageView
    android:id="@+id/imgMisterio"
    android:layout_width="126dp"
    android:layout_height="128dp"
    android:layout_marginTop="20px"
    android:background="@drawable/misterio" />

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginStart="20dp"
    android:layout_weight="1"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical">

    <Button
        android:id="@+id/btnMisterio"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="#00B8D4"
        android:text="MISTERIO"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>
</LinearLayout>

</LinearLayout>
</LinearLayout>
</ScrollView>

</LinearLayout>

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

## AVENTURA GENERAL

Esta es una clase donde se definen los eventos que se ejecutaran al hacer clic, básicamente es una antesala donde el usuario va a elegir el cuento de dicha categoría.

Estas son las importaciones para que funcione la app correctamente.



```
package com.practica.bitcuento.Vistas.Aventuras;

import android.content.ComponentName;
import android.content.Intent;
import android.content.ServiceConnection;
import android.os.Bundle;
import android.os.IBinder;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.TextView;

import androidx.activity.EdgeToEdge;
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import androidx.core.graphics.Insets;
import androidx.core.view.ViewCompat;
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat;

import com.practica.bitcuento.Controller.BluetoothService;
import com.practica.bitcuento.R;
```

Posteriormente se crea la clase y se extiende de AppCompatActivity

```
public class AventurasGeneral extends AppCompatActivity {
```

Dentro de esta clase se define las variables de BluetoothService, entre otras.

```
private BluetoothService bluetoothService;
private boolean isBound = false;
Button volver;
```

Luego se crea el onCreate para que se inicien algunas variables apenas se cargue esta clase.

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    EdgeToEdge.enable(this);
    setContentView(R.layout.activity_aventuras_general);
    ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main), (v, insets) -> {
        Insets systemBars = insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars());
        v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right, systemBars.bottom);
    });
}
```



```
        return insets;
    });
    volver = findViewById(R.id.btnVolver);
}
```

El siguiente método sirve para que se mantenga la conexión bluetooth, y no se rompa al cambiar de actividad

```
private ServiceConnection serviceConnection = new ServiceConnection() {
    @Override
    public void onServiceConnected(ComponentName name, IBinder service) {
        BluetoothService.LocalBinder binder = (BluetoothService.LocalBinder) service;
        bluetoothService = binder.getService();
        isBound = true;
    }

    @Override
    public void onServiceDisconnected(ComponentName name) {
        bluetoothService = null;
        isBound = false;
    }
};
```

Para cuando se cambie la interfaz se destruya esta clase con el destroy, y dentro de este mismo método se evalúa que la conexión bluetooth no se destruya, además se desarrolla en método para volver, este método es útil cuando se da clic en salir.

```
@Override
protected void onDestroy() {
    super.onDestroy();
    if (isBound) {
        //unbindService(serviceConnection);
        isBound = true;
    }
}

public void volver(View v){
    this.finish();
}
```

Este método sirve para que se mande a la interfaz de cada cuenta seleccionado.

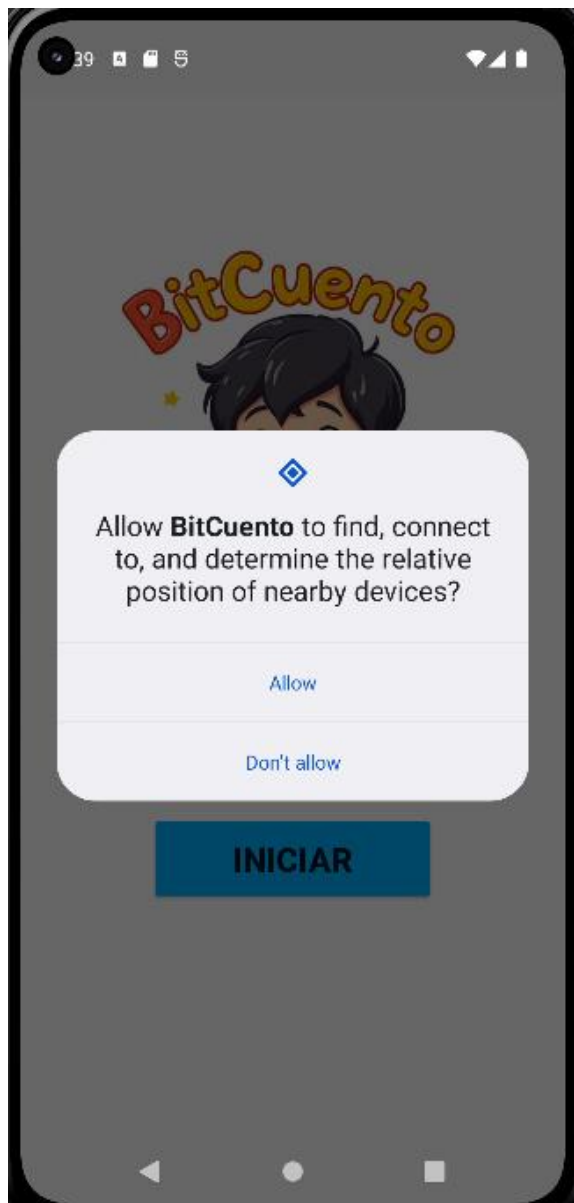




```
//sueño de luna
public void suenoDeLuna(View v){
    Intent intent = new Intent(this, SuenoDeLuna.class);
    startActivity(intent);
}

//el tesoro pirata de Nico
public void tesoroPirata(View v){
    Intent intent = new Intent(this, TesoroPirataNico.class);
    startActivity(intent);
}
```

Al iniciar la app se va a pedir al usuario que conceda los permisos para que su teléfono pueda acceder a bluetooth.





## INTERFAZ DE AVENTURAS GENERAL

Este es el diseño gráfico de la actividad de aventuras general, es para que el usuario puede seleccionar el cuento que desee y luego pueda ingresar a dicho cuento.



El código en XML es el siguiente:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:id="@+id/main"
```



```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="#330D0D"
tools:context=".Vistas.Aventuras.AventurasGeneral">
```

#### <LinearLayout

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#FFFFFF"
    android:orientation="vertical">
```

#### <LinearLayout

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="#00C853"
    android:gravity="start"
    android:orientation="horizontal">
```

#### <Button

```
    android:id="@+id/btnVolver"
    android:layout_width="50dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@android:drawable/ic_menu_revert"
    android:onClick="volver"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />
```

#### <TextView

```
    android:id="@+id/txtTitulo"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_weight="1"
    android:gravity="center"
    android:text="AVENTURAS"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#070000"
    android:textSize="25sp"
    android:textStyle="bold" />
```

```
</LinearLayout>
```

#### <ScrollView

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_weight="2">
```



```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginBottom="80dp"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:id="@+id/txtParrafo"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginTop="15dp"
        android:gravity="center"
        android:paddingHorizontal="15dp"
        android:text="SELECCIONA EL CUENTO"
        android:textColor="#703B3B"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginTop="35dp"
        android:layout_marginBottom="150dp"
        android:orientation="vertical"
        android:paddingHorizontal="30dp">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_marginBottom="20dp"
            android:orientation="horizontal">

            <ImageView
                android:id="@+id/imgCuento01"
                android:layout_width="126dp"
                android:layout_height="128dp"
                android:background="@drawable/vuelo" />

            <LinearLayout
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="match_parent"
                android:layout_marginStart="20dp"
                android:layout_weight="1"
                android:gravity="center"
                android:orientation="vertical">

                <Button
                    android:id="@+id/btnCuento01"
```



```
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="#21FF7D"
        android:onClick="suenoDeLuna"
        android:text="El Sueño de Luna"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />

    </LinearLayout>
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:id="@+id/imgCuento02"
        android:layout_width="126dp"
        android:layout_height="128dp"
        android:layout_marginTop="20px"
        android:background="@drawable/banderapirata" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginStart="20dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="center"
        android:orientation="vertical">

        <Button
            android:id="@+id/btnCuento02"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:background="#21FF7D"
            android:onClick="tesoroPirata"
            android:text="El Tesoro Pirata de Nico"
            android:textSize="20sp"
            android:textStyle="bold" />

    </LinearLayout>
</LinearLayout>
```



```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:id="@+id/imgCuento03"
        android:layout_width="126dp"
        android:layout_height="128dp"
        android:layout_marginTop="20px"
        android:background="@drawable/arbol" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginStart="20dp"
        android:layout_weight="1"
        android:gravity="center"
        android:orientation="vertical">

        <Button
            android:id="@+id/btnCuento03"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:background="#21FF7D"
            android:text="el arbol sabio"
            android:textSize="20sp"
            android:textStyle="bold" />

    </LinearLayout>
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:id="@+id/imgCuento04"
        android:layout_width="126dp"
        android:layout_height="128dp"
        android:layout_marginTop="20px"
        android:background="@drawable/robot" />

    <LinearLayout
```



```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:layout_marginStart="20dp"
android:layout_weight="1"
android:gravity="center"
android:orientation="vertical">
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btnCuento04"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="#21FF7D"
    android:text="El robot alegre"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />
```

```
</LinearLayout>
</LinearLayout>
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="20dp"
    android:orientation="horizontal">
```

```
<ImageView
```

```
    android:id="@+id/imgCuento05"
    android:layout_width="126dp"
    android:layout_height="128dp"
    android:layout_marginTop="20px"
    android:background="@drawable/misterio" />
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginStart="20dp"
    android:layout_weight="1"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical">
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btnCuento05"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="#21FF7D"
```



```
        android:text="EL detective"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />

    </LinearLayout>
</LinearLayout>
</LinearLayout>
</LinearLayout>
</ScrollView>
</LinearLayout>

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

## CUENTO

En la realización y programación de los cuentos lo he desarrollado en una plantilla, esta plantilla es muy fácil de utilizar, es por eso que a continuación se va a explicar, primero se anexa el código de java.

Esto es la importación de las librerías que se utilizan.

```
package com.practica.bitcuento.Vistas.Superheroes;

import android.content.ComponentName;
import android.content.Intent;
import android.content.ServiceConnection;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.os.IBinder;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.LinearLayout;
import android.widget.RadioButton;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

import androidx.activity.EdgeToEdge;
```





```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import androidx.core.graphics.Insets;
import androidx.core.view.ViewCompat;
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat;

import com.practica.bitcuento.Controller.BluetoothService;
import com.practica.bitcuento.R;
```

Luego se declaran las variables para mantener la conexión Bluetooth:

```
private BluetoothService bluetoothService;
private boolean isBound = false;
```

Además, se agregan otras variables para que se encuentren los componentes de la vista o el activity, en XML:

```
Button volver;
TextView progreso, parrafo, puntos, letra01, letra02, letra03, letra04, letra05, txtLetra012Act, txtLetra022Act,
txtLetra032Act, txtLetra042Act, txtLetra052Act, txtLetra062Act ;
ImageView imagen;
MediaPlayer audio;
RadioButton respuest01, respuest02, respuest03, respuest04, respuest05;
LinearLayout act1, act2, act3, act4;
Button btn01, btn02, btn03, btn04, btn05, btnNext, btnEva01, btnLetra01Act2, btnLetra02Act2, btnLetra03Act2,
btnLetra04Act2, btnEva02, btnPirataAct03, btnEva04 ;
```

Luego se ha creado un array de tipo String, esto con la finalidad de mantener el texto de los párrafos en un solo lugar y al llamarlo más abajo sea más fácil.

```
int respuestasCorrectas=0, puntaje=0;

String [] arrayParrafos = {
    "Era el superhéroe más famoso de la ciudad. Con su capa roja y su estrella brillante en el pecho, luchaba contra el crimen y protegía a los ciudadanos. Pero detrás de su máscara y su traje, había un secreto que nadie conocía.",
    "Por las noches, cuando la ciudad dormía, Capitán Estrella se transformaba en David, un niño de 10 años que amaba los cómics y los videojuegos. David vivía con sus abuelos en una pequeña casa cerca del parque. Era un niño muy inteligente y creativo, y siempre estaba inventando nuevas gadgets y artilugios.",
    "Un día, mientras exploraba el viejo sótano de su casa, David encontró un antiguo libro lleno de fórmulas y diagramas. Con la ayuda de su abuela, una científica retirada, logró descifrar los códigos y construir un traje especial que le otorgaba superpoderes.",
    "Desde entonces, David se convirtió en Capitán Estrella, el protector de la ciudad. Utilizaba su superfuerza para levantar objetos pesados, su supervelocidad para perseguir a los villanos y su visión láser para desactivar
```



```
las alarmas.
    "Pero ser un superhéroe no siempre era fácil. David tenía que mantener su identidad en secreto y compaginar su vida como superhéroe con sus estudios y sus responsabilidades en casa. A veces, se sentía cansado y solo, pero recordaba por qué había decidido convertirse en Capitán Estrella: para ayudar a los demás y hacer del mundo un lugar mejor.
};
```

En el método onCreate se declaran encuentran los componentes asignados a un id, además se coloca el contenido para cuando el porcentaje sea de 20%

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    EdgeToEdge.enable(this);
    setContentView(R.layout.activity_capitan_estrella);
    ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main), (v, insets) -> {
        Insets systemBars = insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars());
        v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right, systemBars.bottom);
        return insets;
    });

    progreso = (TextView) findViewById(R.id.txtProgreso);
    parrafo = (TextView) findViewById(R.id.txtParrafo);
    puntos = (TextView) findViewById(R.id.txtPuntos);
    imagen = (ImageView) findViewById(R.id.imgCuento);
    audio = MediaPlayer.create(this, R.raw.pirata01);
    respuest01 = (RadioButton) findViewById(R.id.rdbResCorrecta01);
    respuest02 = (RadioButton) findViewById(R.id.rdbResCorrecta02);
    respuest03 = (RadioButton) findViewById(R.id.rdbResCorrecta03);
    respuest04 = (RadioButton) findViewById(R.id.rdbResCorrecta04);
    respuest05 = (RadioButton) findViewById(R.id.rdbResCorrecta05);
    act1 = (LinearLayout) findViewById(R.id.ly1imagenComplPalabra);
    act2 = (LinearLayout) findViewById(R.id.lyCompletaPalabra);
    act3 = (LinearLayout) findViewById(R.id.ly4imagenes);
    act4 = (LinearLayout) findViewById(R.id.lyPreguntas);
    btn05 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra05);
    btn03 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra03);
    btn01 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra01);
    btn02 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra02);
    btn04 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra04);
    btnNext = (Button) findViewById(R.id.btnNext);
    btnEva01 = (Button) findViewById(R.id.btnEvaluar01);
    letra01 = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra01);
    letra02 = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra02);
    letra03 = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra03);
```



```
letra04 = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra04);
letra05 = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra05);

btnLetra01Act2 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra01Act2);
btnLetra02Act2 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra02Act2);
btnLetra03Act2 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra03Act2);
btnLetra04Act2 = (Button) findViewById(R.id.btnLetra04Act2);
btnEva02 = (Button) findViewById(R.id.btnEvaluarAct2);

txtLetra012Act = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra01Act2);
txtLetra022Act = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra02Act2);
txtLetra032Act = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra03Act2);
txtLetra042Act = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra04Act2);
txtLetra052Act = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra05Act2);
txtLetra062Act = (TextView) findViewById(R.id.txtLetra06Act2);

btnPirataAct03 = (Button) findViewById(R.id.btnCienciaAct03);
btnEva04 = (Button) findViewById(R.id.btnEva04);

progreso.setText("20%");
parrafo.setText(arrayParrafos[0]);
audio = MediaPlayer.create(this, R.raw.capitanestrella01);
imagen.setImageResource(R.drawable.escudo);
act1.setVisibility(View.GONE);
act2.setVisibility(View.GONE);
act3.setVisibility(View.GONE);
act4.setVisibility(View.GONE);
}
```

A continuación, se encuentran los métodos para mantener una conexión Bluetooth:

```
private ServiceConnection serviceConnection = new ServiceConnection() {
    @Override
    public void onServiceConnected(ComponentName name, IBinder service) {
        BluetoothService.LocalBinder binder = (BluetoothService.LocalBinder) service;
        bluetoothService = binder.getService();
        isBound = true;
    }

    @Override
    public void onServiceDisconnected(ComponentName name) {
        bluetoothService = null;
        isBound = false;
    }
};
```



Además, se crea el método para enviar datos al término del cuento, esto se hace cuando se envía una letra A para que la máquina funcione y gire el servomotor:

```
//enviar datos
public void mandarA(){
    Intent intent = new Intent(this, BluetoothService.class);
    bindService(intent, serviceConnection, BIND_AUTO_CREATE);
    if(blueetoothService != null){
        bluetoothService.sendData("A");
        Toast.makeText(this, "Recoge tu premio", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```

También hay un método para que se vuelva a la parte posterior cuando se haga clic en el botón de volver

```
//volver
public void volver(View v){
    this.finish();
}
```

Luego se crea un método para que coloque el contenido según el porcentaje en la barra de progreso, esto facilita demasiado y optimiza este código:

```
//metodo para que al dar clic en el boton de siguiente se cambie la interfaz
public void siguienteInterfaz(View v){
    String progresoActual = this.progreso.getText().toString();

    if (progresoActual.equals("20%")) {
        audio.stop();
        audio.reset();
        audio = MediaPlayer.create(this, R.raw.capitanestrella02);
        parrafo.setText(arrayParrafos[1]);
        imagen.setImageResource(R.drawable.citynocturna);
        act1.setVisibility(View.VISIBLE);
        progreso.setText("40%");
    } else if (progresoActual.equals("40%")) {
        audio.stop();
        audio.reset();
        audio = MediaPlayer.create(this, R.raw.capitanestrella03);
        parrafo.setText(arrayParrafos[2]);
        imagen.setImageResource(R.drawable.libro);
        act1.setVisibility(View.GONE);
        act2.setVisibility(View.VISIBLE);
    }
}
```



```
    progreso.setText("60%");
} else if (progresoActual.equals("60%")) {
    audio.stop();
    audio.reset();
    audio = MediaPlayer.create(this, R.raw.capitanestrella04);
    parrafo.setText(arrayParrafos[3]);
    imagen.setImageResource(R.drawable.villano);
    act1.setVisibility(View.GONE);
    act2.setVisibility(View.GONE);
    act3.setVisibility(View.VISIBLE);
    progreso.setText("80%");
} else if (progresoActual.equals("80%")) {
    audio.stop();
    audio.reset();
    audio = MediaPlayer.create(this, R.raw.capitanestrella05);
    parrafo.setText(arrayParrafos[4]);
    imagen.setImageResource(R.drawable.estudio);
    act1.setVisibility(View.GONE);
    act2.setVisibility(View.GONE);
    act3.setVisibility(View.GONE);
    act4.setVisibility(View.VISIBLE);
    progreso.setText("100%");
    mandarA();
} else {
    //validarRespuestas();
    mandarA();
    this.finish();
}
}
```

Se coloca los metodos para que funcione en la actividad uno, ademas se agrega otro para evaluar que se haya respondido correctamente y se sumen puntos al puntaje que se muestra.

```
////////////////////////////////////ACTIVIDAD 1
////////////////////////////////////

//letra S
public void ponerLetraS(View v){
    if(letra01.getText().toString().equals("_")){
        letra01.setText("S");
    } else if(letra02.getText().toString().equals("_")){
        letra02.setText("S");
    } else if(letra03.getText().toString().equals("_")){
        letra03.setText("S");
    } else if(letra04.getText().toString().equals("_")){
```



```
        letra04.setText("S");
    }else if(letra05.getText().toString().equals("_")){
        letra05.setText("S");
    }
    btn01.setEnabled(false);
}

//letra U
public void ponerLetraU(View v){
    if(letra01.getText().toString().equals("_")){
        letra01.setText("U");
    }else if(letra02.getText().toString().equals("_")){
        letra02.setText("U");
    }else if(letra03.getText().toString().equals("_")){
        letra03.setText("U");
    }else if(letra04.getText().toString().equals("_")){
        letra04.setText("U");
    }else if(letra05.getText().toString().equals("_")){
        letra05.setText("U");
    }
    btn02.setEnabled(false);
}

//letra B
public void ponerLetraB(View v){
    if(letra01.getText().toString().equals("_")){
        letra01.setText("B");
    }else if(letra02.getText().toString().equals("_")){
        letra02.setText("B");
    }else if(letra03.getText().toString().equals("_")){
        letra03.setText("B");
    }else if(letra04.getText().toString().equals("_")){
        letra04.setText("B");
    }else if(letra05.getText().toString().equals("_")){
        letra05.setText("B");
    }
    btn03.setEnabled(false);
}

//letra I
public void ponerLetraI(View v){
    if(letra01.getText().toString().equals("_")){
        letra01.setText("I");
    }else if(letra02.getText().toString().equals("_")){
        letra02.setText("I");
    }else if(letra03.getText().toString().equals("_")){
        letra03.setText("I");
    }else if(letra04.getText().toString().equals("_")){
        letra04.setText("I");
    }
}
```



```
}else if(letra05.getText().toString().equals("_")){
    letra05.setText("I");
}
btn04.setEnabled(false);
}
//letra R
public void ponerLetraR(View v){
    if (letra01.getText().toString().equals("_")) {
        letra01.setText("R");
    } else if (letra02.getText().toString().equals("_")) {
        letra02.setText("R");
    } else if (letra03.getText().toString().equals("_")) {
        letra03.setText("R");
    } else if (letra04.getText().toString().equals("_")) {
        letra04.setText("R");
    } else if (letra05.getText().toString().equals("_")) {
        letra05.setText("R");
    }
    btn05.setEnabled(false);
}

//evaluar actividad 1
public void evaluarActividad1(View v){
    if(letra01.getText().toString().equals("N") && letra02.getText().toString().equals("E") &&
letra03.getText().toString().equals("V") && letra04.getText().toString().equals("A") &&
letra05.getText().toString().equals("R") ){
        Toast.makeText(this, "Logrado", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        puntaje = puntaje + 2;
        puntos.setText("Puntos: " + String.valueOf(puntaje));
        btnEva01.setEnabled(false);

    }else{
        Toast.makeText(this, "Intentalo de nuevo", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        letra01.setText("_");
        btn01.setEnabled(true);
        letra02.setText("_");
        btn02.setEnabled(true);
        letra03.setText("_");
        btn03.setEnabled(true);
        letra04.setText("_");
        btn04.setEnabled(true);
        letra05.setText("_");
        btn05.setEnabled(true);
    }
}
```



De igual manera se encuentra la actividad dos, es destacable que cuando se cambia de porcentaje al hacer clic en el boton de siguiente se puede hacer invisible o mejor dicho se usa el GONE para evitar que esta parte sea visible

```
/////////////////////////////////ACTIVIDAD 2
/////////////////////////////////

//letra F
public void ponerLetraFAct2(View v){

    if (txtLetra012Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra012Act.setText("F");
    } else if (txtLetra022Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra022Act.setText("F");
    } else if (txtLetra052Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra052Act.setText("F");
    } else if (txtLetra062Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra062Act.setText("F");
    }
    btnLetra03Act2.setEnabled(false);
}

//letra U
public void ponerLetraUAct2(View v){
    if (txtLetra012Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra012Act.setText("U");
    } else if (txtLetra022Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra022Act.setText("U");
    } else if (txtLetra052Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra052Act.setText("U");
    } else if (txtLetra062Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra062Act.setText("U");
    }
    btnLetra01Act2.setEnabled(false);
}

//letra T
public void ponerLetraTAct2(View v){
    if (txtLetra012Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra012Act.setText("T");
    } else if (txtLetra022Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra022Act.setText("T");
    } else if (txtLetra052Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra052Act.setText("T");
    } else if (txtLetra062Act.getText().toString().equals("_")) {
        txtLetra062Act.setText("T");
    }
    btnLetra04Act2.setEnabled(false);
}
```





Finalmente se encuentra de esa manera las actividades faltantes:

```
//////////////////////////////////////////////////ACTIVIDAD 3  
/////////////////////////////////////  
public void evaluarAct03(View v){
```



```
btnPirataAct03.setEnabled(false);
puntaje = puntaje + 2;
puntos.setText("Puntos: " + String.valueOf(puntaje));
}

////////////////////////////////////ACTIVIDAD 4
////////////////////////////////////

public void evaluarAct04(View v){
    if(respuest01.isChecked()){
        puntaje = puntaje + 1;
    }
    if(respuest02.isChecked()){
        puntaje = puntaje + 1;
    }
    if(respuest03.isChecked()){
        puntaje = puntaje + 1;
    }
    if(respuest04.isChecked()){
        puntaje = puntaje + 1;
    }
    if(respuest05.isChecked()){
        puntaje = puntaje + 1;
    }
    puntos.setText("Puntos: " + String.valueOf(puntaje));
    Toast.makeText(this, "Has obtenido: " + String.valueOf(puntaje), Toast.LENGTH_SHORT).show();
    btnEva04.setEnabled(false);
}

//reproducir audios
public void reproducir(View v){
    if(this.audio.isPlaying()){
        this.audio.pause();
    }else{
        this.audio.start();
    }
}

@Override
public void onDestroy() {
    super.onDestroy();
    if (audio != null) {
        audio.stop();
        audio.release();
        audio = null;
    }
}
```



Por otro lado, se encuentra el código XML para la plantilla de la interfaz de cada cuenta:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#330D0D"
    tools:context=".Vistas.Superheroes.CapitanEstrella">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:background="#FFFFFF"
        android:orientation="vertical">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:background="#FF6D00"
            android:gravity="start"
            android:orientation="horizontal">

            <Button
                android:id="@+id/btnVolverAventura"
                android:layout_width="50dp"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:background="@android:drawable/ic_menu_revert"
                android:onClick="volver" />

            <TextView
                android:id="@+id/txtTitulo"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="match_parent"
                android:layout_weight="1"
                android:gravity="center"
                android:text="Capitán Estrella"
                android:textAlignment="center"
                android:textColor="#FAF9F9"
                android:textSize="25sp"/>
```



```
android:textStyle="bold" />
```

```
</LinearLayout>
```

```
<ScrollView
```

```
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_weight="2">
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginBottom="80dp"  
    android:background="#00000000"  
    android:onClick="volver"  
    android:orientation="vertical"  
    android:paddingHorizontal="40dp">
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="128dp"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:orientation="vertical"  
    android:paddingHorizontal="20dp">
```

```
<Button
```

```
    android:layout_width="50dp"  
    android:layout_height="50dp"  
    android:layout_marginTop="45dp"  
    android:background="@drawable/reproducir"  
    android:onClick="reproducir" />
```

```
</LinearLayout>
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/txtParrafo"  
    android:layout_width="303dp"  
    android:layout_height="400dp"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:gravity="center"  
    android:paddingEnd="20dp"  
    android:text="I"  
    android:textAlignment="center"  
    android:textColor="#000000"  
    android:textSize="20sp" />
```

```
<ImageView
```



```
android:id="@+id/imgCuento"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="262dp"  
android:layout_marginBottom="40dp"  
android:paddingTop="0px"  
android:paddingBottom="0dp" />
```

#### <LinearLayout

```
android:id="@+id/ly1imagenComplPalabra"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="match_parent"  
android:layout_marginTop="50dp"  
android:layout_marginBottom="50dp"  
android:orientation="vertical">
```

#### <TextView

```
android:id="@+id/textView16"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="wrap_content"  
android:text="Completa la palabra que representa la imagen"  
android:textAlignment="center"  
android:textColor="#472020"  
android:textSize="20sp"  
android:textStyle="bold" />
```

#### <ImageView

```
android:id="@+id/imageView10"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="325dp"  
android:layout_margin="25dp"  
app:srcCompat="@drawable/subir" />
```

#### <LinearLayout

```
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="match_parent"  
android:layout_marginBottom="10dp"  
android:orientation="horizontal">
```

#### <TextView

```
android:id="@+id/txtLetra01"  
android:layout_width="wrap_content"  
android:layout_height="match_parent"  
android:layout_weight="1"  
android:text="_"  
android:textAlignment="center"  
android:textColor="#000000"  
android:textSize="20sp"  
android:textStyle="bold" />
```



```
<TextView
    android:id="@+id/txtLetra02"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="_"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />

<TextView
    android:id="@+id/txtLetra03"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="_"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />

<TextView
    android:id="@+id/txtLetra04"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="_"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />

<TextView
    android:id="@+id/txtLetra05"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="_"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />

</LinearLayout>

<LinearLayout
```



```
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="match_parent"  
android:orientation="horizontal">
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btnLetra05"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_margin="5dp"  
    android:layout_weight="1"  
    android:background="#BC9CCC"  
    android:onClick="ponerLetraR"  
    android:text="R"  
    android:textStyle="bold" />
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btnLetra01"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_margin="5dp"  
    android:layout_weight="1"  
    android:background="#AEEA00"  
    android:onClick="ponerLetraS"  
    android:text="S"  
    android:textStyle="bold" />
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btnLetra02"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_margin="5dp"  
    android:layout_weight="1"  
    android:background="#00C853"  
    android:onClick="ponerLetraU"  
    android:text="U"  
    android:textStyle="bold" />
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btnLetra03"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_margin="5dp"  
    android:layout_weight="1"  
    android:background="#D50000"  
    android:onClick="ponerLetraB"  
    android:text="B"  
    android:textColor="#FFFFFF"  
    android:textStyle="bold" />
```



```
<Button
    android:id="@+id/btnLetra04"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="5dp"
    android:layout_weight="1"
    android:background="#6200EA"
    android:onClick="ponerLetra1"
    android:text="I"
    android:textColor="#FFFFFF"
    android:textStyle="bold" />

</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="horizontal">

    <Button
        android:id="@+id/btnEvaluar01"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_weight="1"
        android:background="#0091EA"
        android:onClick="evaluarActividad1"
        android:text="Evaluar"
        android:textSize="16sp"
        android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>

</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:id="@+id/lyPreguntas"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginTop="15dp"
    android:layout_marginBottom="25dp"
    android:orientation="vertical">

    <RadioGroup
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:layout_marginBottom="50dp">
```





```
<TextView
    android:id="@+id/txtPregunta01"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="25dp"
    android:layout_marginBottom="10dp"
    android:gravity="center"
    android:paddingHorizontal="15dp"
    android:text="¿Cuál era el secreto de Capitán Estrella? "
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />

<RadioButton
    android:id="@+id/rdbResCorrecta01"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="50dp"
    android:text="Era un niño de 10 años "
    android:textSize="20sp" />

<RadioButton
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="50dp"
    android:text="Era un extraterrestre "
    android:textSize="20sp" />

<RadioButton
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="50dp"
    android:text="Era un robot"
    android:textSize="20sp" />

</RadioGroup>

<RadioGroup
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginBottom="50dp">

    <TextView
        android:id="@+id/txtPregunt02"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginTop="25dp"
        android:layout_marginBottom="10dp"
```



```
android:gravity="center"
android:paddingHorizontal="15dp"
android:text="¿Dónde encontró David el libro con las fórmulas? "
android:textColor="#000000"
android:textSize="20sp"
android:textStyle="bold" />
```

#### <RadioButton

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="50dp"
android:text="En una tienda de cómics"
android:textSize="20sp" />
```

#### <RadioButton

```
android:id="@+id/rdbResCorrecta02"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="50dp"
android:text="En el viejo sótano de su casa "
android:textSize="20sp" />
```

#### <RadioButton

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="50dp"
android:text="En la biblioteca"
android:textSize="20sp" />
```

#### </RadioGroup>

#### <RadioGroup

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:layout_marginBottom="50dp">
```

#### <TextView

```
android:id="@+id/txtPregunta03"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_marginTop="25dp"
android:layout_marginBottom="10dp"
android:gravity="center"
android:paddingHorizontal="15dp"
android:text="¿Qué superpoderes tenía Capitán Estrella?"
android:textColor="#000000"
android:textSize="20sp"
android:textStyle="bold" />
```



```
<RadioButton  
  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="50dp"  
    android:text="La habilidad de controlar el tiempo "  
    android:textSize="20sp" />  
  
<RadioButton  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="50dp"  
    android:text="La capacidad de volar y de respirar bajo el agua "  
    android:textSize="20sp" />  
  
<RadioButton  
    android:id="@+id/rdbResCorrecta03"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="50dp"  
    android:text="Superfuerza, supervelocidad y visión láser "  
    android:textSize="20sp" />  
  
</RadioGroup>  
  
<RadioGroup  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:layout_marginBottom="50dp">  
  
    <TextView  
        android:id="@+id/txtPregunta04"  
        android:layout_width="match_parent"  
        android:layout_height="wrap_content"  
        android:layout_marginTop="25dp"  
        android:layout_marginBottom="10dp"  
        android:gravity="center"  
        android:paddingHorizontal="15dp"  
        android:text="¿Por qué decidió David convertirse en Capitán Estrella? "  
        android:textColor="#000000"  
        android:textSize="20sp"  
        android:textStyle="bold" />  
  
    <RadioButton  
        android:layout_width="match_parent"  
        android:layout_height="50dp"  
        android:text="Para obtener seguidores"  
        android:textSize="20sp" />  
  
    <RadioButton
```



```
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="50dp"  
android:text="Por dinero y fama"  
android:textSize="20sp" />
```

```
<RadioButton  
    android:id="@+id/rdbResCorrecta04"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="50dp"  
    android:text="Para ayudar a los demás"  
    android:textSize="20sp" />
```

```
</RadioGroup>
```

```
<RadioGroup  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:layout_marginBottom="50dp">
```

```
<TextView  
    android:id="@+id/txtPregunta05"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="25dp"  
    android:layout_marginBottom="10dp"  
    android:gravity="center"  
    android:paddingHorizontal="15dp"  
    android:text="¿Cómo era la vida de David como superhéroe?"  
    android:textColor="#000000"  
    android:textSize="20sp"  
    android:textStyle="bold" />
```

```
<RadioButton  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="50dp"  
    android:text="Muy fácil y divertida"  
    android:textSize="20sp" />
```

```
<RadioButton  
    android:id="@+id/rdbResCorrecta05"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="50dp"  
    android:text="Difícil, ya que era secreto "  
    android:textSize="20sp" />
```



```
<RadioButton

    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="50dp"
    android:text="Aburrida, porque siempre hacía lo mismo "
    android:textSize="20sp" />

</RadioGroup>

<Button
    android:id="@+id/btnEva04"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="#00C853"
    android:onClick="evaluarAct04"
    android:text="Evaluar"
    android:textSize="24sp"
    android:textStyle="bold" />

</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:id="@+id/ly4imagenes"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="25dp"
    android:layout_marginBottom="25dp"
    android:background="#FFFFFF"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Selecciona la palabra que representan las imagenes"
        android:textAlignment="center"
        android:textColor="#000000"
        android:textSize="24sp"
        android:textStyle="bold" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="horizontal">

        <ImageView
            android:layout_width="wrap_content"
```



```
        android:layout_height="183dp"
        android:layout_margin="5dp"
        android:layout_weight="1"
        app:srcCompat="@drawable/ganador" />

<ImageView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_margin="5dp"
    android:layout_weight="1"
    app:srcCompat="@drawable/calidad" />
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="horizontal">

    <ImageView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_margin="5dp"
        android:layout_weight="1"
        app:srcCompat="@drawable/first" />

    <ImageView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="190dp"
        android:layout_margin="5dp"
        android:layout_weight="1"
        app:srcCompat="@drawable/trofeo" />
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="horizontal">

    <Button
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="5dp"
        android:layout_weight="1"
        android:background="#00BFA5"
        android:text="TROFEO"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />
```



```
<Button

    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="5dp"
    android:layout_weight="1"
    android:background="#00BFA5"
    android:onClick="evaluarAct03"
    android:text="JUGAR"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="horizontal">

    <Button
        android:id="@+id/btnCienciaAct03"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="5dp"
        android:layout_weight="1"
        android:background="#00BFA5"
        android:text="GANAR"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />

    <Button
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="5dp"
        android:layout_weight="1"
        android:background="#00BFA5"
        android:text="DORADO"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>

</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:id="@+id/lyCompletaPalabra"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
```



```
android:layout_marginTop="25dp"  
android:layout_marginBottom="25dp"  
android:orientation="vertical">
```

#### <TextView

```
    android:id="@+id/textView2"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginBottom="25dp"  
    android:text="Completa la palabra"  
    android:textAlignment="center"  
    android:textColor="#280B0B"  
    android:textSize="24sp"  
    android:textStyle="bold" />
```

#### <LinearLayout

```
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:layout_marginBottom="25dp"  
    android:orientation="horizontal">
```

#### <TextView

```
    android:id="@+id/txtLetra01Act2"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_weight="1"  
    android:text="_"  
    android:textAlignment="center"  
    android:textColor="#000000"  
    android:textSize="20sp"  
    android:textStyle="bold" />
```

#### <TextView

```
    android:id="@+id/txtLetra02Act2"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_weight="1"  
    android:text="_"  
    android:textAlignment="center"  
    android:textColor="#000000"  
    android:textSize="20sp"  
    android:textStyle="bold" />
```

#### <TextView

```
    android:id="@+id/txtLetra03Act2"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_weight="1"
```





```
android:text="E"
android:textAlignment="center"
android:textColor="#000000"
android:textSize="20sp"
android:textStyle="bold" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/txtLetra04Act2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="R"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/txtLetra05Act2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="_"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/txtLetra06Act2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_weight="1"
    android:text="_"
    android:textAlignment="center"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold" />
```

```
</LinearLayout>
```

```
<LinearLayout
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_weight="1"
    android:orientation="horizontal">
```

```
<Button
```



```
android:id="@+id/btnLetra01Act2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_margin="5dp"
android:layout_weight="1"
android:background="#BE00C853"
android:onClick="ponerLetraUAct2"
android:text="U"
android:textSize="20sp"
android:textStyle="bold" />
```

<Button

```
android:id="@+id/btnLetra02Act2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_margin="5dp"
android:layout_weight="1"
android:background="#BE00C853"
android:onClick="ponerLetraEAct2"
android:text="E"
android:textSize="20sp"
android:textStyle="bold" />
```

</LinearLayout>

<LinearLayout

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:orientation="horizontal">
```

<Button

```
android:id="@+id/btnLetra03Act2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_margin="5dp"
android:layout_weight="1"
android:background="#BE00C853"
android:onClick="ponerLetraFAct2"
android:text="F"
android:textSize="20sp"
android:textStyle="bold" />
```

<Button

```
android:id="@+id/btnLetra04Act2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_margin="5dp"
android:layout_weight="1"
android:background="#BE00C853"
```



```
        android:onClick="ponerLetraTAct2"
        android:text="T"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>

    <Button
        android:id="@+id/btnEvaluarAct2"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="#2962FF"
        android:onClick="evaluarActividad2"
        android:text="Evaluar"
        android:textSize="20sp"
        android:textStyle="bold" />

    </LinearLayout>

</LinearLayout>
</ScrollView>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="#FF6D00"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical">

    <LinearLayout
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:gravity="center"
        android:orientation="horizontal">

        <TextView
            android:id="@+id/txtPuntos"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:text="Puntos: 0"
            android:textColor="#E6D8D8"
            android:textSize="20sp"
            android:textStyle="bold|italic" />

        <TextView
            android:id="@+id/txtProgreso"
            android:layout_width="wrap_content"
```



```
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="40dp"
        android:layout_marginEnd="40dp"
        android:layout_weight="1"
        android:text="20%"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textSize="24sp"
        android:textStyle="bold" />

        <Button
            android:id="@+id/btnNext"
            android:layout_width="63dp"
            android:layout_height="55dp"
            android:background="@drawable/btnatras"
            android:onClick="siguienteInterfaz"
            android:rotation="180" />

    </LinearLayout>

</LinearLayout>

</LinearLayout>

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

**Capitán Estrella**

- - - - -

R S U B I

**EVALUAR**

¿Cuál era el secreto de Capitán Estrella?

☐ Era un niño de 10 años

☐ Era un extraterrestre

☐ Era un robot

¿Dónde encontró David el libro con las fórmulas?

☐ En una tienda de cómics

Puntos: 0 20% >

**Capitán Estrella**

representan las imágenes







TROFEO

JUGAR

GANAR

DORADO

Completa la palabra

Puntos: 0 20% >



## MÁQUINA DE RECOMPENSAS

Para la creación de la máquina de recompensas se va a implementar los siguientes componentes:

- Arduino uno
- Modulo Bluetooth HC-05
- Micro servomotor
- Protoboard
- Cables

Código del Arduino

```
include <Servo.h>
```

```
#include <SoftwareSerial.h>
```

```
Servo servo;
```

```
int Tx = 7;
```

```
int Rx = 8;
```

```
SoftwareSerial BT(Tx, Rx);
```

```
char dato;
```

```
int pin = 3;
```

```
void setup() {
```

```
    BT.begin(9600);
```

```
    servo.attach(pin);
```

```
    servo.write(0);
```

```
}
```

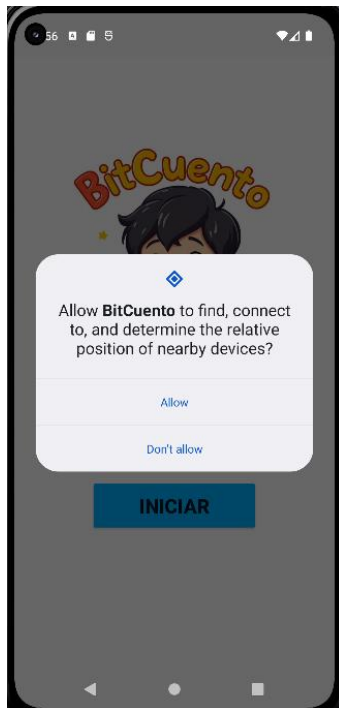
```
void loop() {
```



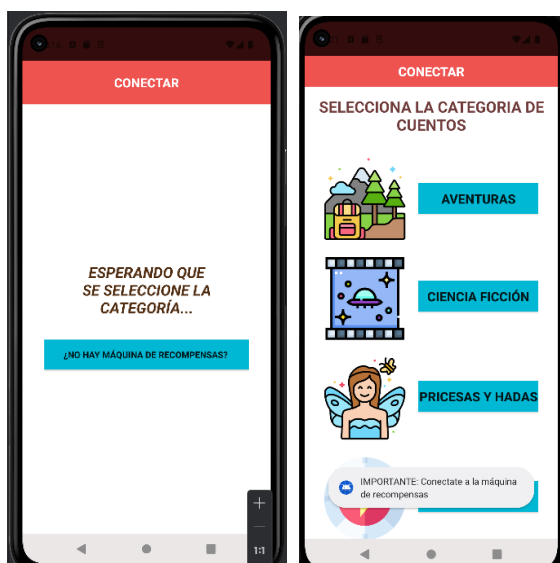
```
if (BT.available()) {  
  dato = BT.read();  
  if (dato == 'A') {  
    servo.write(90);  
    delay(1000);  
    servo.write(0);  
  }  
}  
}
```

## PRUEBAS

Al iniciar se verifica que se pida permisos al usuario para que se conecte a la máquina de recompensas, esta prueba si sale correctamente. Además, se verifica que se ponga la canción de fondo y se ponga en Loop, es decir que se repita hasta que se haga clic en el botón “INICIAR”.



Al iniciar se tiene un botón en la parte superior que se debe presionar para que se realice la conexión Bluetooth a la máquina de recompensas. En caso de que la máquina no se encuentre en ese lugar o simplemente no esté disponible se puede seleccionar la opción que se encuentra en el botón color azul, de lo contrario se tiene que esperar que el usuario seleccione la categoría deseada en la máquina para que se pueda hacer los demás procesos.





Al seleccionar las diferentes categorías se va a dirigir a un menú donde se puede seleccionar un cuento específico, a continuación, se anexan las interfaces de cada categoría





Además, se agrega algunas capturas de cómo es el desarrollo de un cuento:





Cuando se llega al 100% de la actividad se hace el envío de datos al Arduino para que de la recompensa al usuario. Esto se hace notable mediante un mensaje Toast que luego se oculta y vuelve al menú de esta categoría.





## CONCLUSIÓN

La culminación de este proyecto representa un hito no solo en mi trayectoria académica y profesional, sino también en mi compromiso con la sociedad. BltCuento surge como una respuesta a un desafío apremiante: la creciente deserción escolar y la pérdida de hábitos de lectura en nuestra juventud. En un mundo dominado por pantallas y redes sociales, es imperativo aprovechar la tecnología para construir un futuro más prometedor.

Las redes sociales, si bien han revolucionado la comunicación, también han generado una crisis de atención y un empobrecimiento de nuestras relaciones interpersonales. Es preocupante observar cómo hemos pasado de ser seres sociales a meros consumidores de contenido, ansiosos por la validación constante de nuestros pares. BltCuento busca revertir esta tendencia, ofreciendo una alternativa atractiva y enriquecedora a las distracciones digitales.

A través de esta aplicación, aspiro a demostrar que la tecnología puede ser una herramienta poderosa para el bien. Al fomentar la lectura desde temprana edad, estamos sembrando las semillas del pensamiento crítico, la creatividad y la empatía. Los niños que crecen con BltCuento estarán mejor preparados para enfrentar los desafíos del siglo XXI y contribuir a la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

Estoy convencido de que BltCuento es más que una simple aplicación móvil; es un llamado a la acción para aprovechar el potencial de la tecnología en beneficio de las futuras generaciones. Al elegir invertir tiempo en la lectura, los niños no solo están ampliando sus horizontes, sino también fortaleciendo su identidad y autoestima.

En conclusión, este proyecto representa un paso significativo en mi búsqueda por crear un mundo digital más humano y conectado. BltCuento es una invitación a reflexionar sobre el papel que juega la tecnología en nuestras vidas y a tomar decisiones conscientes para construir un futuro mejor.