

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Cachorro en acción 🐶👉</title>
  <style>
    body { font-family: 'Arial', sans-serif; background: #eef2f3; text-align: center; padding: 20px; margin: 0; }
    #main-container { width: 600px; margin: 0 auto; background: white; border: 5px solid #333; border-radius: 10px; overflow:
hidden; min-height: 400px; position: relative; }
    #screen-msg { display: block; padding: 30px; background: #1a1a1a; color: white; min-height: 400px; box-sizing: border-box; }
    #screen-game { display: none; height: 400px; position: relative; background: white; }
    #dog { font-size: 50px; position: absolute; top: 170px; left: 270px; transition: 0.5s; z-index: 10; pointer-events: none; }
    #patio { width: 100px; height: 100%; background: #d4edda; position: absolute; right: 0; display: flex; align-items: center;
justify-content: center; border-left: 3px dashed #28a745; cursor: pointer; font-weight: bold; }
    .corner { width: 80px; height: 80px; position: absolute; bottom: 0; left: 0; background: #e9ecef; border-top-right-radius: 40px;
cursor: pointer; }
    .header-info { background: #333; color: white; padding: 10px; font-weight: bold; display: flex; justify-content: space-around; }
    .controls { margin-top: 20px; }
    .btn { padding: 15px 25px; cursor: pointer; border-radius: 8px; border: none; font-weight: bold; font-size: 16px; transition: 0.2s; }
    .btn:hover { transform: scale(1.05); }
    .btn-start { background: #28a745; color: white; margin-top: 20px; }
    .fx { position: absolute; font-size: 40px; animation: float 1s forwards; z-index: 100; pointer-events: none; }
    @keyframes float { 0% { opacity: 1; transform: translateY(0); } 100% { opacity: 0; transform: translateY(-60px); } }
  </style>
</head>
<body>

  <h1>Cachorro en acción 🐶👉</h1>

  <div id="main-container">
    <div id="screen-msg">
      <h2 id="msg-title">¡Bienvenido a "Cachorro en acción" 🐶👉!</h2>
      <p id="msg-body" style="text-align: left; line-height: 1.5; font-size: 14px;">
        En este juego, debes enseñarle a tu cachorro cómo ir al baño en el patio usando el condicionamiento operante. El
objetivo es que tu cachorro vaya al baño con solo oír un chasquido.
        <br><br>
        El primer paso es que deje de ir al baño en la esquina de tu casa y aprenda a salir al patio. Aprieta el patio o la esquina y
usa un reforzador o un castigo. ¡Buena suerte!
      </p>
      <button id="btn-action" class="btn btn-start" onclick="botonEntendido()">ENTENDIDO</button>
    </div>

    <div id="screen-game">
      <div class="header-info">
        <span>Rondas: <span id="ui-wins">0/4</span></span></div>
        <span>Etapa: <span id="ui-stage">1</span></span></div>
        <span>Tiempo: <span id="ui-time">10</span></span></div>
      </div>
      <div id="patio" onclick="clicLugar('patio')">PATIO</div>
      <div id="esquina" class="corner" onclick="clicLugar('esquina')">ESQUINA</div>
      <div id="dog">🐶👉</div>
    </div>

    </div>

    <div class="controls">
      <button class="btn" style="background: #ffc107;" onclick="sonarChasquido()">👂 CHASQUIDO</button>
      <button class="btn" style="background: #007bff; color: white;" onclick="toggleMenuHablar()">🗨️ HABLARLE</button>
    </div>

    <div id="menu-hablar" style="display:none; margin-top: 15px;">
      <button class="btn" style="background: #94d3a2; margin-right: 10px;" onclick="reaccionar(true)">Hablar Bonito ✨</button>

```

```
<button class="btn" style="background: #f89d9d;" onclick="reaccionar(false)">Gritar 🐶</button>
</div>
```

```
<p id="status-text" style="color: #666; font-style: italic; margin-top: 15px;">Haz clic en el botón verde para empezar.</p>
```

```
<script>
```

```
let time = 10, stage = 1, wins = 0, pos = 'sala', isCond = false, reinforced = false;
let extCounter = 0, s1Prog = 0, timer = null, cornerTime = 0, isScolded = false;
let s1Goal = Math.floor(Math.random() * 3) + 2;
let seHaResistido = false;
```

```
let comboCount = 0;
let comboGoal = Math.floor(Math.random() * 4) + 2;
let chasquidoPresionadoEnPatio = false;
let movidoPorChasquido = false;
```

```
function botonEntendido() {
  if (document.getElementById('btn-action').innerText === "VOLVER AL INICIO") {
    reiniciarTodoElJuego();
    return;
  }
  document.getElementById('screen-msg').style.display = 'none';
  document.getElementById('screen-game').style.display = 'block';
  reiniciarParametrosRonda();
  iniciarReloj();
}
```

```
function reiniciarTodoElJuego() {
  time = 10; stage = 1; wins = 0; pos = 'sala'; isCond = false;
  reinforced = false; extCounter = 0; s1Prog = 0; comboCount = 0;
  document.getElementById('msg-title').innerText = '¡Bienvenido a "Cachorro en acción 🐶"!';
  document.getElementById('msg-body').innerHTML = 'En este juego, debes enseñarle a tu cachorro cómo ir al baño en el
patio usando el condicionamiento operante. El objetivo es que tu cachorro vaya al baño con solo oír un chasquido. <br><br> El
primer paso es que deje de ir al baño en la esquina de tu casa y aprenda a salir al patio. Aprieta el patio o la esquina y usa un
reforzador o un castigo. ¡Buena suerte!';
  document.getElementById('btn-action').innerText = "ENTENDIDO";
  document.getElementById('status-text').innerText = "Haz clic en el botón verde para empezar.";
  actualizarUI();
}
```

```
function mostrarMensaje(titulo, cuerpo, botonTxt = "ENTENDIDO") {
  clearInterval(timer);
  document.getElementById('msg-title').innerText = titulo;
  document.getElementById('msg-body').innerText = cuerpo;
  document.getElementById('btn-action').innerText = botonTxt;
  document.getElementById('screen-game').style.display = 'none';
  document.getElementById('screen-msg').style.display = 'block';
}
```

```
function iniciarReloj() {
  if(timer) clearInterval(timer);
  timer = setInterval(() => {
    time--;
    document.getElementById('ui-time').innerText = time;

    if(stage === 1 && pos === 'sala' && time === 7 && Math.random() > 0.5) {
      moverPerro('esquina');
      document.getElementById('status-text').innerText = "¡El perro se fue solo a la esquina!";
    }

    if(pos === 'esquina' && !isScolded) {
```

```

        cornerTime++;
        if(cornerTime >= 5) terminarRonda();
    }

    if(time <= 0) terminarRonda();
}, 1000);
}

function clicLugar(destino) {
    if (Math.random() < 0.3) {
        crearEfecto('❌');
        seHaResistido = true;
        document.getElementById('status-text').innerText = "El perro se resiste a moverse.";
        return;
    }
    movidoPorChasquido = false;
    moverPerro(destino);
}

function moverPerro(destino) {
    const dog = document.getElementById('dog');
    seHaResistido = false;
    if(destino === 'patio') {
        dog.style.left = '480px'; dog.style.top = '170px';
        pos = 'patio';
    } else {
        dog.style.left = '20px'; dog.style.top = '300px';
        pos = 'esquina'; cornerTime = 0; isScolded = false;
    }
}

function sonarChasquido() {
    if(stage === 2) {
        if(pos === 'patio') {
            chasquidoPresionadoEnPatio = true;
            crearEfecto('👂');
            document.getElementById('status-text').innerText = "Chasquido emitido en el patio.";
        } else if(isCond) {
            if(Math.random() < 0.2) { crearEfecto('❌'); seHaResistido = true; return; }
            movidoPorChasquido = true;
            moverPerro('patio');
            document.getElementById('status-text').innerText = "¡El perro obedeció al sonido!";
        }
    }
}

function toggleMenuHablar() {
    const m = document.getElementById('menu-hablar');
    m.style.display = (m.style.display === 'none') ? 'block' : 'none';
}

function reaccionar(esPositivo) {
    document.getElementById('menu-hablar').style.display = 'none';
    if(esPositivo) {
        crearEfecto('⭐');
        if(pos === 'patio') {
            reinforced = true;

            if(stage === 1) {
                s1Prog++;
                if(s1Prog >= s1Goal) {

```

```

        stage = 2;
        mostrarMensaje("¡Felicidades!", "Tu cachorro ahora sabe salir al patio solo, pero falta que lo asocie con el
chasquido. Haz el combo: Patio + Chasquido + Hablar Bonito.");
        return;
    }
}
else if (stage === 2 && !isCond) {
    if(chasquidoPresionadoEnPatio) {
        comboCount++;
        document.getElementById('status-text').innerText = `Combo asociación: ${comboCount}/${comboGoal}`;
        if(comboCount >= comboGoal) {
            isCond = true;
            document.getElementById('status-text').innerText = "¡Chasquido asociado! Refuézalo.";
        }
    }
}
}
terminarRonda();
}
} else {
    crearEfecto('😓');
    if(pos === 'esquina' || (pos === 'sala' && seHaResistido)) {
        isScolded = true;
        document.getElementById('status-text').innerText = "¡Castigo aplicado correctamente!";
        setTimeout(reiniciarRonda, 1000);
    }
}
}
}

function terminarRonda() {
    clearInterval(timer);
    crearEfecto('😓');
    setTimeout(() => {
        if(pos === 'patio') {
            if(stage === 2 && isCond && reinforced) {
                if(movidoPorChasquido) {
                    wins++;
                    extCounter = 0;
                } else {
                    document.getElementById('status-text').innerText = "Bien, pero no cuenta: debió ir por el chasquido.";
                }
            }
            } else if(stage === 2 && isCond) {
                wins = 0;
            }
        }

        if(wins >= 4) {
            mostrarMensaje("🏆 ¡VICTORIA!", "¡Felicidades! Lograste condicionar al cachorro. Ahora responde perfectamente al
chasquido.", "VOLVER AL INICIO");
        } else {
            reiniciarRonda();
        }
    } else {
        if (seHaResistido && pos === 'sala') {
            mostrarMensaje("Oh no...", "El perro hizo sus necesidades en la sala. Si no se quiere mover, puedes probar
castigarlo por eso.");
        } else if(stage === 2) {
            wins = 0;
            mostrarMensaje("Oh no...", "Hizo en la sala. En la Etapa 2 debes ser preciso. ¡Inténtalo de nuevo!");
        } else {
            mostrarMensaje("Oh no...", "Tu perro hizo sus necesidades en la esquina. ¿Cómo lograr que no lo haga ahí? (Pista:
Intenta gritarle cuando esté en la esquina).");
        }
    }
}

```

```

        wins = 0;
    }
}, 800);
}

function reiniciarParametrosRonda() {
    time = 10; pos = 'sala'; cornerTime = 0; isScolded = false; seHaResistido = false;
    chasquidoPresionadoEnPatio = false; movidoPorChasquido = false;

    if(isCond && !reinforced) {
        extCounter++;
        if(extCounter >= 2) {
            isCond = false; wins = 0; comboCount = 0;
            document.getElementById('status-text').innerText = "¡Conducta extinguida por falta de refuerzo!";
        }
    }

    reinforced = false;
    const dog = document.getElementById('dog');
    dog.style.left = '270px'; dog.style.top = '170px';
    actualizarUI();
}

function reiniciarRonda() {
    reiniciarParametrosRonda();
    iniciarReloj();
}

function actualizarUI() {
    document.getElementById('ui-wins').innerText = wins + "/4";
    document.getElementById('ui-stage').innerText = stage;
    document.getElementById('ui-time').innerText = time;
}

function crearEfecto(emoji) {
    const dog = document.getElementById('dog');
    const fx = document.createElement('div');
    fx.className = 'fx';
    fx.innerText = emoji;
    fx.style.left = (dog.offsetLeft + 10) + 'px';
    fx.style.top = (dog.offsetTop - 20) + 'px';
    document.getElementById('main-container').appendChild(fx);
    setTimeout(() => fx.remove(), 1000);
}
</script>
</body>
</html>

```