

Generar piso procedural

Elemento	Descripción
Actor	Sistema
Disparador	Inicio de un nuevo piso o carga de partida
Flujo de ejecución	1. El sistema genera las habitaciones y pasillos aleatoriamente. 2. Se garantiza la accesibilidad total. 3. Se posicionan enemigos y cofres de forma aleatoria.

Mover al personaje

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	Presionar teclas de movimiento
Flujo de ejecución	1. El jugador introduce la dirección de movimiento. 2. El sistema traduce la entrada en un vector. 3. Se verifican colisiones y el entorno detiene el movimiento si corresponde.

Ejecutar dash/esquivar

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	Presión de la tecla asignada al dash
Flujo de ejecución	1. El jugador activa el dash. 2. El personaje realiza el dash en la dirección actual. 3. Se activa la invulnerabilidad temporal y el cooldown.

Usar portales o grietas

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	Presionar el botón de interacción cerca del portal o grieta
Flujo de ejecución	1. El jugador interactúa con el portal. 2. Se reproduce la animación de absorción. 3. El sistema transporta al jugador al siguiente piso o la base.

Consultar el minimapa

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	Apertura del minimapa mediante tecla, botón o acceso en el HUD
Flujo de ejecución	1. El jugador abre el minimapa. 2. El sistema muestra la posición actual y las salas exploradas.

Atacar enemigos (armas y hechizos)

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	Presionar teclas de ataque o hechizo
Flujo de ejecución	1. El jugador ejecuta el ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). 2. Se reproducen las animaciones y efectos. 3. Los enemigos reciben daño si están en el rango o trayectoria del ataque.

Combate contra enemigos

Elemento	Descripción
Actor	Jugador, Sistema
Disparador	El jugador entra en una sala con enemigos
Flujo de ejecución	1. El sistema activa a los enemigos al detectar la presencia del jugador. 2. Los enemigos ejecutan sus patrones de ataque. 3. El jugador debe esquivar, bloquear o atacar para vencerlos.

Combate contra jefe

Elemento	Descripción
Actor	Jugador, Sistema
Disparador	El jugador interactúa con la puerta del jefe

Flujo de ejecución	<ol style="list-style-type: none"> 1. La batalla inicia al entrar en la arena del jefe. 2. El jefe ataca según sus patrones únicos. 3. Al ser derrotado, se reproduce una cinemática y se habilita el portal al siguiente piso.
--------------------	--

Obtener recompensas (oro, loot)

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	Derrotar a todos los enemigos de una sala o abrir un cofre
Flujo de ejecución	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tras la victoria, aparece un cofre con recompensas. 2. El jugador recoge oro u objetos. 3. El HUD se actualiza mostrando la cantidad ganada.

Comprar objetos en tiendas

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	Interacción del jugador con el vendedor o tienda
Flujo de ejecución	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jugador abre el catálogo de la tienda. 2. Selecciona y compra los objetos deseados. 3. El inventario y el saldo de oro se actualizan automáticamente.

Desbloquear mejoras en la base

Elemento	Descripción
Actor	Jugador
Disparador	El jugador accede al menú de construcción o mejoras en la base
Flujo de ejecución	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jugador elige qué mejora desea desbloquear. 2. El sistema valida si tiene los recursos necesarios. 3. Si es posible, la mejora se activa y se registra en el perfil del jugador.