

Contexto: Personaje principal dentro de un juego

Descripción del contexto: Este personaje va a ser el personaje principal controlado por el jugador. Se va a encontrar en un juego en el que va a tener las capacidades de ganar experiencia, tener puntos de vida, tener oro y mochila de objetos.

Identificación de partes:

Experiencia del Personaje: Representa la progresión y crecimiento del personaje dentro del juego en distintas habilidades. Este dato numérico aumenta cada vez que el personaje realice una acción que le de puntos de experiencia, puede ser por ejemplo matar algún monstruo, fabricar algún objeto o realizar alguna profesión. Mientras más alto sea este número puede representar un nivel mayor en el que se desbloqueen ciertos beneficios al jugador.

Puntos de vida: Representa el estado de salud del personaje, siendo el mínimo 0 puntos. En este contexto, si el personaje llega a 0 puntos de salud el jugador recibe una penalización.

Puntos de ataque: Representa el estado de ataque del personaje, siendo el mínimo 0 puntos.

Oro: Esto representa un valor de intercambio en el sistema de juego, puede ser intercambiado entre jugadores o entre jugadores y personajes no jugadores (NPC - Non player character)

Mochila de objetos: La mochila representa la capacidad de almacenamiento de objetos que el personaje puede llevar encima.

Información:

Experiencia del Personaje: Dato de tipo *float*.

Puntos de vida: Dato de tipo *float* empezando desde el 0 abarcando todos los números naturales.

Puntos de ataque: Dato de tipo *float*.

Oro: Dato de tipo *entero* y abarca desde 0 a todos los números naturales.

Mochila de objetos: Dato de tipo *entero*.

Comportamiento:

Experiencia del Personaje: Obtener experiencia. Aumentar la experiencia. Calcular experiencia (Esto sirve por ejemplo para calcular si es posible equiparse algún objeto).

Puntos de vida: Restar puntos de vida. Sumar puntos de vida. Calcular puntos de vida.
Aumentar la capacidad de puntos de vida.

Puntos de ataque: Sumar puntos de ataque. Restar puntos de ataque. Calcular puntos de ataque.

Oro: Calcular cantidad de oro. Sumar oro. Restar oro. Entregar oro. Recibir oro.

Mochila de objetos: Restar capacidad actual. Sumar capacidad actual. Calcular capacidad.
Aumentar capacidad máxima.