

HISTORIAS DE USUARIO

Presentado por:

Nicolas Quezada Mora - nquezada@unal.edu.co

Sharick Yelixa Torres Monroy - shtorres@unal.edu.co

Laura Sofia Vargas Rodriguez - lavargasro@unal.edu.co

Jeronimo Bermudez Hernandez- jebermudez@unal.edu.co

Profesor:

Oscar Eduardo Alvarez Rodriguez - oalvarezr@unal.edu.co

Viernes 31 de Enero



Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Ingeniería

Departamento de Industrial y Sistemas

2025

1. Historias de usuario:

Historia de Usuario #2

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de interacción con el entorno</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que el personaje sea capaz de interactuar con elementos en su entorno.</i>

Backend

Caso de uso técnico Cuando el personaje se acerque a un objeto con el que pueda interactuar, se habilitará la interacción, además de mostrar un ícono que muestra esta posibilidad
Entrada Input de teclado E Implementación <pre>public override void _Process(double delta) { if (_playerNearby && Input.IsActionJustPressed("interact")) { Interact(); } } private void Interact() { GD.Print("Objeto interactuado"); QueueFree(); }</pre>

Frontend

Cuando el personaje se acerca a un objeto con el que puede interactuar, el usuario presiona la tecla E en el teclado para interactuar con él. La interacción depende del objeto.