

CASOS DE USO

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. Caso de uso:

Interacción con el Entorno
Actor Jugador
Breve descripción Permite al jugador controlar el movimiento de su personaje dentro del mundo del juego.
<ul style="list-style-type: none">➤ Flujo Principal:<ul style="list-style-type: none">a. El jugador se acerca a un objeto interactuable.b. Se muestra un icono indicando la posibilidad de interactuar.c. El jugador presiona la tecla de acción.d. Se ejecuta la acción (Ej: recolectar, dialogar).➤ Flujos Alternativos:<ul style="list-style-type: none">a. Si el objeto no es interactuable, no se muestra ningún icono.b. Si el jugador intenta interactuar sin los requisitos necesarios, aparece un mensaje de error.c. Si el jugador presiona la tecla de sprint, la velocidad aumenta..