

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 #11

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de mejora de equipo.</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que el usuario pueda mejorar el equipo que tiene en una ubicación en específico.</i>

Backend

Caso de uso técnico Cuando el usuario está en el herrero del reino, tiene la opción de mejorar su equipo a cambio de oro y materiales.
Entrada N/A Implementación <pre>public partial class BlacksmithManager : Node { public Equipment PlayerEquipment { get; set; } = new Equipment(); public int Materials { get; set; } = 100; // Cantidad de materiales del jugador public List<BlacksmithUpgrade> AvailableUpgrades { get; set; } = new List<BlacksmithUpgrade> { new BlacksmithUpgrade { ItemId = "sword_01", RequiredMaterials = 50, NewLevel = 2 }, new BlacksmithUpgrade { ItemId = "armor_01", RequiredMaterials = 75, NewLevel = 2 } }; public bool UpgradeItem(string itemId) { var upgrade = AvailableUpgrades.Find(u => u.ItemId == itemId); if (upgrade != null && Materials >= upgrade.RequiredMaterials) { Materials -= upgrade.RequiredMaterials; if (PlayerEquipment.Weapon?.Id == itemId) { PlayerEquipment.Weapon.Level = upgrade.NewLevel; GD.Print(\$"Arma mejorada a nivel {upgrade.NewLevel}."); } else if (PlayerEquipment.Armor?.Id == itemId) { PlayerEquipment.Armor.Level = upgrade.NewLevel; GD.Print(\$"Armadura mejorada a nivel {upgrade.NewLevel}."); } else if (PlayerEquipment.Accessory?.Id == itemId)</pre>

```
{
    PlayerEquipment.Accessory.Level = upgrade.NewLevel;
    GD.Print($"Accesorio mejorado a nivel {upgrade.NewLevel}.");
}

return true;
}
else
{
    GD.Print("No tienes suficientes materiales para mejorar este ítem.");
    return false;
}
}
```

Frontend

El usuario va a la ubicación del herrero, tiene la posibilidad de interactuar. Cuando interactúa con el herrero, se abre el menú de mejora del equipo, donde, a cambio de oro y materiales puede mejorar sus objetos.