

CASO DE USO #9

Ingeniería de Software I



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Facultad de Ingeniería

Departamento de Ingeniería de Sistemas e Industrial

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

Docente:

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

9. Personalización del Equipo

Actor

Jugador

Breve descripción

Permite al jugador mejorar habilidades y equipamiento de sus personajes.

➤ Flujo Principal:

- a. El jugador abre el menú de personalización.
- b. Selecciona a un personaje.
- c. El sistema muestra las estadísticas de este para que el jugador las revise.
- d. Usa recursos para mejoras específicas (habilidades, equipamiento).
- e. El sistema actualiza los atributos del personaje.

➤ Flujos Alternativos:

- a. Si el jugador no tiene suficientes recursos, no puede mejorar.
- b. Algunas mejoras requieren haber completado misiones específicas.