

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 #1

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de movimiento del personaje</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que el personaje se mueva de acuerdo a los inputs del usuario.</i>

Backend

Caso de uso técnico Al recibir el input de teclado del usuario, se cambia el vector velocidad del personaje, moviéndolo.
<p style="text-align: center;">Entrada Input de teclado WASD</p> <p style="text-align: center;">Implementación</p> <pre>private void HandleMovement(float delta) { Vector2 direction = Vector2.Zero; if (Input.IsActionPressed("move_right")) direction.X += 1; if (Input.IsActionPressed("move_left")) direction.X -= 1; if (Input.IsActionPressed("move_down")) direction.Y += 1; if (Input.IsActionPressed("move_up")) direction.Y -= 1; direction = direction.Normalized(); if (direction != Vector2.Zero) { _velocity = _velocity.Lerp(direction * Speed, Acceleration * delta); } else { _velocity = _velocity.Lerp(Vector2.Zero, Friction * delta); } Velocity = _velocity; }</pre>

Frontend

El personaje se mueve dependiendo de la dirección proporcionada, si el usuario presiona la tecla w, el personaje se mueve hacia arriba, si presiona la tecla a, se mueve hacia la izquierda, si presiona la tecla s, se mueve hacia abajo y si presiona la tecla d se mueve hacia la derecha.