

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

Domingo 09 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

Interacción de Componentes:

- **Entrada de Usuario:** El componente encargado de leer las teclas (WASD) traduce las pulsaciones en direcciones vectoriales.
- **Animación y Visualización:** Las transiciones en el movimiento se reflejan en animaciones (por ejemplo, caminar, correr o deslizar) que se ajustan en tiempo real para mejorar la experiencia visual.

Entrada Input de teclado WASD Implementación

```
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;
}
```

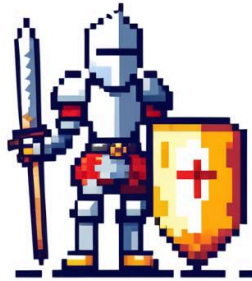
```
}
```

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.

W

A



D

S

♥ Health: 100% Inventory 

