

# HISTORIAS DE USUARIO

## Presentado por:

Nicolas Quezada Mora - [nquezada@unal.edu.co](mailto:nquezada@unal.edu.co)

Sharick Yelixa Torres Monroy - [shtorres@unal.edu.co](mailto:shtorres@unal.edu.co)

Laura Sofia Vargas Rodriguez - [lavargasro@unal.edu.co](mailto:lavargasro@unal.edu.co)

Jeronimo Bermudez Hernandez- [jebermudez@unal.edu.co](mailto:jebermudez@unal.edu.co)

## Profesor:

Oscar Eduardo Alvarez Rodriguez - [oalvarezr@unal.edu.co](mailto: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:

<b>2. Interacción con el Entorno</b>
<b>Actor</b> Jugador
<b>Breve descripción</b> Permite al jugador controlar el movimiento de su personaje dentro del mundo del juego.
<p>➤ <b>Flujo Principal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. El jugador se acerca a un objeto interactuable.</li><li>b. Se muestra un icono indicando la posibilidad de interactuar.</li><li>c. El jugador presiona la tecla de acción (E predeterminada).</li><li>d. Se ejecuta la acción (Ej: recolectar, dialogar).</li></ul> <p>➤ <b>Flujos Alternativos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Si el objeto no es interactuable, no se muestra ningún icono.</li><li>b. Si el jugador intenta interactuar sin los requisitos necesarios, aparece un mensaje de error.</li></ul>