

# 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:

### Historia de Usuario #11

#### Descripción conceptual

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

#### Backend

##### Interacción de Componentes:

- **Detección de Contexto:** El sistema reconoce que el jugador se encuentra en la ubicación del herrero, habilitando la interacción específica para mejoras de equipo.
- **Entrada de Usuario:** Se activa la opción de mejora cuando el jugador interactúa en el entorno del herrero.
- **Lógica de Mejora:** El componente encargado del herrero evalúa los recursos disponibles (materiales y oro) y determina si se puede proceder con la actualización del equipo (arma, armadura o accesorio).
- **Retroalimentación Visual y de Estado:** Tras la validación, se actualiza el estado del equipo del jugador y se proporciona una respuesta visual (por ejemplo, mensajes en consola o cambios en la interfaz) que confirma la mejora.

##### Entrada

N/A

##### Implementación

```
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)
    {
        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.

