

CASOS DE USO

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. Caso de uso:

Sistema de Recompensas
Actor Sistema
Breve descripción Permite al jugador recibir recompensas por completar tareas y objetivos.
<ul style="list-style-type: none">➤ Flujo Principal:<ul style="list-style-type: none">a. El jugador completa una tarea u objetivo.b. El sistema asigna automáticamente una recompensa.c. La recompensa se almacena en el inventario o mejora estadísticas.➤ Flujos Alternativos:<ul style="list-style-type: none">a. Si el jugador no reclama su recompensa a tiempo, esta se pierde.b. Algunas recompensas requieren cumplir condiciones especiales.