

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 #12

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de creación de objetos</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que el usuario sea capaz de crear sus propios objetos y herramientas a cambio de materiales</i>

Backend

Caso de uso técnico En la interfaz del herrero, se añade una alternativa para que el usuario cree sus propios objetos.
<p style="text-align: center;">Entrada N/A Implementación</p> <pre>public bool CraftItem(string itemId) { var recipe = CraftingRecipes.Find(r => r.ItemId == itemId); if (recipe != null && HasRequiredMaterials(recipe) && Gold >= recipe.CraftingCost) { foreach (var material in recipe.RequiredMaterials) { GD.Print(\$"Consumidos {material.Value} unidades de {material.Key}."); } Gold -= recipe.CraftingCost; var newItem = new Item { Id = recipe.ItemId, Name = recipe.ItemName, Type = "weapon", // O "armor", "accessory", etc. Level = 1 }; GD.Print(\$"Ítem creado: {newItem.Name}"); return true; } else { GD.Print("No tienes los materiales o el oro necesario para crear este ítem."); return false; } } private bool HasRequiredMaterials(CraftingRecipe recipe)</pre>

```
{  
  foreach (var material in recipe.RequiredMaterials)  
  {  
    // Verificar si tiene los materiales  
  }  
  return true;  
}  
}
```

Frontend

El usuario abre la interfaz del herrero, donde tiene la opción de crear sus propios objetos. Se le da la lista de recetas que tiene disponibles, el usuario tiene la opción de crear un objeto solo si tiene los materiales suficientes.