

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:

Control de Tareas
Actor Jugador
Breve descripción Permite al jugador gestionar tareas dentro del reino mediante un tablero Kanban.
<ul style="list-style-type: none">➤ Flujo Principal:<ul style="list-style-type: none">a. El jugador abre el menú de tareas.b. Agrega una nueva tarea ingresando su información.c. Guarda la tarea, que aparece en el tablero.d. Cambia el estado de la tarea conforme avanza.➤ Flujos Alternativos:<ul style="list-style-type: none">a. Si el jugador quiere modificar una tarea, puede hacerlo antes de iniciarla.b. Si el tiempo estimado se excede, el sistema genera una alerta.