

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

Domingo 09 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

Interacción de Componentes:

- **Entrada de Usuario y Selección de Receta:** El sistema permite al jugador elegir la opción de crear un objeto desde la interfaz del herrero, mostrando las recetas disponibles.
- **Verificación de Recursos:** Se integran componentes que comprueban la disponibilidad de materiales y oro requeridos para fabricar el objeto.
- **Procesamiento de la Creación:** Un módulo de crafting consume los recursos, ejecuta la lógica de creación y genera el nuevo objeto, integrándolo en el inventario del jugador.
- **Retroalimentación y Actualización de la Interfaz:** Se proporciona una respuesta inmediata mediante mensajes y actualizaciones en la UI, confirmando la creación del objeto y reflejando el nuevo estado del inventario.

Entrada

N/A

Implementación

```
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)
{
    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.

