

CASO DE USO #11

Ingeniería de Software I



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Facultad de Ingeniería

Departamento de Ingeniería de Sistemas e Industrial

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

Docente:

Oscar Eduardo Alvarez Rodriguez - oalvarezr@unal.edu.co

11. Castigos Medievales

Actor
Sistema

Breve descripción

Aplica penalizaciones cuando el jugador no completa tareas a tiempo..

➤ **Flujo Principal:**

- a. El jugador no cumple con una tarea dentro del tiempo límite.
- b. El sistema aplica una penalización (Ej: perder recursos, personajes castigados).
- c. El jugador recibe una notificación con detalles del castigo.

➤ **Flujos Alternativos:**

- a. Si el jugador corrige el error a tiempo, la penalización se reduce.
- b. Algunos castigos afectan solo a ciertos personajes en el equipo.