

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 #2

Descripción conceptual

Módulo	Módulo de interacción con el entorno
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	Se requiere que el personaje sea capaz de interactuar con elementos en su entorno.

Backend

<p>Interacción de Componentes:</p> <ul style="list-style-type: none">● Detección de Proximidad: Un sistema de colisiones (por ejemplo, áreas de trigger o sensores) detecta cuando el personaje se acerca a un objeto interactivo.● Indicador Visual: Al detectarse la proximidad, se activa un elemento en el HUD o una señal en el objeto (por ejemplo, un ícono flotante) que informa al jugador de la posibilidad de interacción.● Entrada de Usuario: Cuando el jugador presiona la tecla de interacción (tecla E), se activa la función correspondiente.● Reacción Física y Animación: La interacción puede desencadenar cambios en el entorno, como animaciones del objeto (abrirse, activarse) y efectos físicos (por ejemplo, liberación de partículas, sonidos) que enriquecen la experiencia.
<p>Entrada Input de teclado E</p> <p>Implementación</p> <pre>public override void _Process(double delta) { if (_playerNearby && Input.IsActionJustPressed("interact")) { Interact(); } } private void Interact() { GD.Print("Objeto interactuado"); QueueFree(); }</pre>

Frontend

Cuando el personaje se acerca a un objeto con el que puede interactuar, el usuario presiona la tecla E en el teclado para interactuar con él. La interacción depende del objeto.

