

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 #9

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de personalización del equipo</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que en la pantalla de inventario exista un apartado donde el jugador pueda ver y cambiar su equipo según su preferencia.</i>

Backend

Interacción de Componentes:

- **Gestión de Inventario:** Un componente administra la lista de ítems disponibles y sus atributos.
- **Interfaz de Equipamiento:** La UI presenta las casillas de equipamiento, permitiendo al jugador visualizar y seleccionar ítems.
- **Lógica de Equipamiento:** Al seleccionar un ítem, se procesa la acción de equiparlo (según su tipo: arma, armadura, accesorio), actualizando el equipo actual del jugador y reflejando el cambio en la interfaz.

Entrada

N/A

Implementación

```
public partial class EquipmentManager : Node
{
    public List<Item> Inventory { get; set; } = new List<Item>();
    public Equipment CurrentEquipment { get; set; } = new Equipment();

    // Método para añadir un ítem al inventario
    public void AddItem(Item item)
    {
        Inventory.Add(item);
        GD.Print($"Ítem añadido: {item.Name}");
    }

    // Método para equipar un ítem
    public void EquipItem(Item item)
    {
        switch (item.Type)
        {
            case "weapon":
                CurrentEquipment.Weapon = item;
                GD.Print($"Arma equipada: {item.Name}");
            }
        }
    }
```

```

        break;
    case "armor":
        CurrentEquipment.Armor = item;
        GD.Print($"Armadura equipada: {item.Name}");
        break;
    case "accessory":
        CurrentEquipment.Accessory = item;
        GD.Print($"Accesorio equipado: {item.Name}");
        break;
    default:
        GD.Print("Tipo de ítem no válido.");
        break;
    }
}
}

```

Frontend

En la interfaz de inventario, el usuario tiene la oportunidad de ver varias casillas de equipamiento, donde puede cambiar su equipo según sus necesidades.

