

Caso de uso #2

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

9 de febrero, 2025

2. Interacción con el Entorno

Actor

Jugador

Breve descripción

Permite al jugador controlar el movimiento de su personaje dentro del mundo del juego.

- **Flujo Principal:**
 - a. El jugador se acerca a un objeto interactuable.
 - b. Se muestra un icono indicando la posibilidad de interactuar.
 - c. El jugador presiona la tecla de acción (E predeterminada).
 - d. Se ejecuta la acción (Ej: recolectar, dialogar).
- **Flujos Alternativos:**
 - a. Si el objeto no es interactuable, no se muestra ningún icono.
 - b. Si el jugador intenta interactuar sin los requisitos necesarios, aparece un mensaje de error.