

CASO DE USO #12

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

12. Fabricación de Herramientas

Actor

Jugador

Breve descripción

Permite al jugador fabricar herramientas para mejorar la eficiencia del equipo.

➤ Flujo Principal:

- a. El jugador accede al menú de fabricación.
- b. Selecciona la herramienta que desea fabricar.
- c. Aporta los recursos necesarios.
- d. Tras un tiempo de producción, la herramienta se añade al inventario.

➤ Flujos Alternativos:

- a. Si faltan recursos, la fabricación no inicia y aparece un anuncio informativo.
- b. Algunas herramientas requieren un nivel específico del herrero.