

CASO DE USO #8

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

8. Sistema de Recompensas

Actor
Sistema

Breve descripción

Permite al jugador recibir recompensas por completar tareas y objetivos.

➤ Flujo Principal:

- a. El jugador completa una tarea.
- b. El sistema asigna automáticamente una recompensa.
- c. La recompensa se almacena en el inventario o mejora estadísticas.

➤ Flujos Alternativos:

- a. Si el jugador no reclama su recompensa a tiempo, esta se elimina automáticamente.
- b. Algunas recompensas requieren cumplir condiciones especiales.