

## **Caso de uso #6**

### **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](mailto:nquezada@unal.edu.co)

Sharick Yelixa Torres Monroy - [shtorres@unal.edu.co](mailto:shtorres@unal.edu.co)

Laura Sofia Vargas Rodriguez - [lavargasro@unal.edu.co](mailto:lavargasro@unal.edu.co)

Jeronimo Bermudez Hernandez - [jebermudez@unal.edu.co](mailto:jebermudez@unal.edu.co)

#### **Docente:**

Oscar Eduardo Alvarez Rodriguez - [oalvarezr@unal.edu.co](mailto:oalvarezr@unal.edu.co)

9 de febrero, 2025

#### 4. Control de Tareas

**Actor**

Jugador

**Breve descripción**

Permite al jugador gestionar tareas dentro del reino a través de un tablero Kanban.

- **Flujo Principal:**
  - a. El jugador abre el menú de tareas.
  - b. Agrega una nueva tarea ingresando su información.
  - c. Guarda la tarea, presionando el botón de guardado que aparece en el tablero.
- **Flujos Alternativos:**
  - a. El usuario tiene la opción de cambiar el estado de la tarea conforme avanza, definiendo una categoría del tablero Kanban (Asignado, en proceso, hecho).
  - b. Si el jugador quiere modificar una tarea, puede hacerlo antes de iniciarla.
  - c. Si el tiempo estimado para la realización de una tarea se excede, el sistema genera una alerta.