

CASOS DE USO

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

Viernes 31 de Enero



Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Ingeniería

Departamento de Industrial y Sistemas

2025

1. Caso de uso:

Control de Recursos
Actor Jugador
Breve descripción Permite al jugador supervisar y administrar los recursos del reino.
<ul style="list-style-type: none">➤ Flujo Principal:<ul style="list-style-type: none">a. El jugador abre el inventario de recursos.b. Visualiza la cantidad disponible de cada recurso.c. Puede asignar recursos a tareas o personajes.d. Al recolectar nuevos recursos, el inventario se actualiza.➤ Flujos Alternativos:<ul style="list-style-type: none">a. Si un recurso se agota, el sistema genera una alerta.b. Si el jugador intenta asignar más recursos de los disponibles, se muestra un mensaje de error..