

HISTORIAS DE USUARIO

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. Historias de usuario:

Historia de Usuario #5

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de control de recursos</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que se abra un menú donde el usuario pueda ver sus recursos y gestionarlos.</i>

Backend

Caso de uso técnico Al recibir el input de teclado I, se muestra una ventana con el inventario del personaje, desde la ventana se pueden gestionar los recursos que tiene el personaje.
Entrada Input de teclado WASD Implementación using Godot; using System.Collections.Generic; public partial class InventoryManager : Node { private List<InventoryItem> _inventory = new List<InventoryItem>(); private Control _inventoryMenu; private VBoxContainer _inventoryList; private bool _menuVisible = false; public override void _Ready() { _inventoryMenu = GetNode<Control>("InventoryMenu"); _inventoryList = GetNode<VBoxContainer>("InventoryMenu/InventoryList"); _inventoryMenu.Visible = false; } public override void _Process(double delta) { if (Input.IsActionJustPressed("open_inventory")) { ToggleInventoryMenu(); } } private void ToggleInventoryMenu() { _menuVisible = !_menuVisible; _inventoryMenu.Visible = _menuVisible; } }

```

        if (_menuVisible)
        {
            UpdateInventoryList();
        }
    }
    private void UpdateInventoryList()
    {
        foreach (Node child in _inventoryList.GetChildren())
        {
            child.QueueFree();
        }

        foreach (var item in _inventory)
        {
            var itemLabel = new Label();
            itemLabel.Text = $"{item.Name} (x{item.Quantity}) - {item.Description}";
            _inventoryList.AddChild(itemLabel);
        }
    }

    public void UseItem(string itemName)
    {
        var item = _inventory.Find(i => i.Name == itemName);
        if (item != null && item.Quantity > 0)
        {
            item.UseItem();
            if (item.Quantity == 0)
            {
                _inventory.Remove(item);
                UpdateInventoryList();
            }
        }
    }
}

```

Frontend

El usuario tiene la opción de abrir el menú de inventario, donde puede ver todos sus objetos además de poder usarlos o descartarlos.