

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

Domingo 09 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

Interacción de Componentes:

- **Entrada de Usuario:** Detecta la acción de abrir el inventario (por ejemplo, al pulsar la tecla asignada I) para mostrar el menú de recursos.
- **Gestión de UI:** El nodo "InventoryMenu" y el contenedor (VBoxContainer) se encargan de listar y actualizar visualmente los objetos del inventario.
- **Lógica de Gestión de Recursos:** La lista de items y la funcionalidad para usar o descartar objetos se sincronizan con la interfaz, asegurando que cualquier cambio en el inventario se refleje en la visualización del menú.

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();
    }

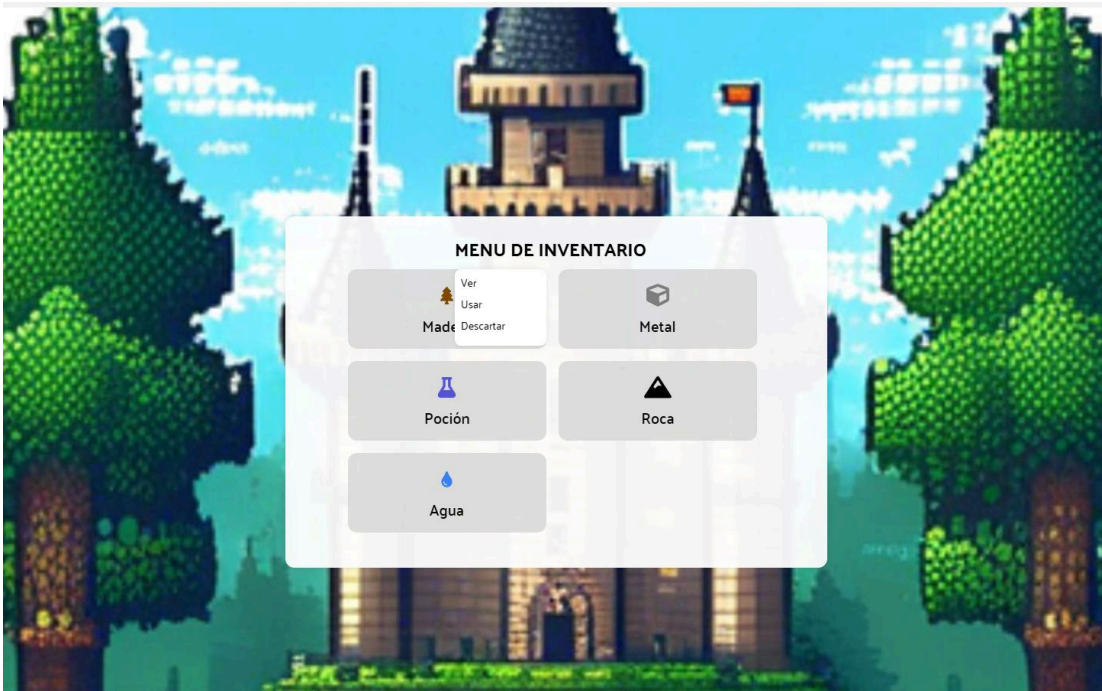
    foreach (var item in _inventory)
    {
        var itemLabel = new Label();
        itemLabel.Text = $"{item.Name} (x {item.Quantity}) - {item.Description}";
        _inventoryList.AddChild(itemLabel);
    }
}

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.



MENU DE INVENTARIO



Ver

Usar

Madera



Metal



Poción



Roca



Agua