

Caso de uso #4

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

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.