

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 #3

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de interacción con el equipo</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que el personaje sea capaz de interactuar con los miembros de su equipo para asignar tareas</i>

Backend

Caso de uso técnico Cuando se presione la tecla del equipo, se abre un menú donde se ve la información del equipo, los miembros y las tareas que se pueden asignar a ellos
<p style="text-align: center;">Entrada Input de teclado Q</p> <p style="text-align: center;">Implementación</p> <pre>public partial class TeamManager : Node { private List<TeamMember> _teamMembers = new List<TeamMember>(); private Control _menuUI; private Label _teamInfoLabel; private bool _menuVisible = false; public override void _Ready() { _menuUI = GetNode<Control>("TeamMenu"); _teamInfoLabel = GetNode<Label>("TeamMenu/TeamInfoLabel"); _menuUI.Visible = false; } public override void _Process(double delta) { if (Input.IsActionJustPressed("open_team_menu")) { ToggleMenu(); } } private void ToggleMenu() { _menuVisible = !_menuVisible; _menuUI.Visible = _menuVisible; if (_menuVisible) {</pre>

```

        UpdateTeamInfo();
    }
}
private void UpdateTeamInfo()
{
    _teamInfoLabel.Text = "Miembros del equipo:\n";
    foreach (var member in _teamMembers)
    {
        _teamInfoLabel.Text += $"{member.Name} - {member.Role}\n";
        _teamInfoLabel.Text += "Tareas:\n";
        foreach (var task in member.Tasks)
        {
            _teamInfoLabel.Text += $" - {task}\n";
        }
    }
}
public void AssignTask(string memberName, string task)
{
    var member = _teamMembers.Find(m => m.Name == memberName);
    if (member != null)
    {
        member.AssignTask(task);
        UpdateTeamInfo();
    }
}
}

```

Frontend

Cuando el usuario presiona la tecla Q, se muestra el menú con los miembros del equipo y las tareas que se les puede asignar. El menú se actualiza con la información dada, incluyendo nuevos miembros y nuevas tareas