

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 #9

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de personalización del equipo</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que en la pantalla de inventario exista un apartado donde el jugador pueda ver y cambiar su equipo según su preferencia.</i>

Backend

Caso de uso técnico Al enseñar la pantalla de inventario, hay un apartado con varias casillas de equipamiento, donde el usuario puede cambiar entre los equipos adquiridos hasta el momento.
Entrada N/A Implementación <pre>public partial class EquipmentManager : Node { public List<Item> Inventory { get; set; } = new List<Item>(); public Equipment CurrentEquipment { get; set; } = new Equipment(); // Método para añadir un ítem al inventario public void AddItem(Item item) { Inventory.Add(item); GD.Print(\$"Ítem añadido: {item.Name}"); } // Método para equipar un ítem public void EquipItem(Item item) { switch (item.Type) { case "weapon": CurrentEquipment.Weapon = item; GD.Print(\$"Arma equipada: {item.Name}"); break; case "armor": CurrentEquipment.Armor = item; GD.Print(\$"Armadura equipada: {item.Name}"); break; case "accessory": CurrentEquipment.Accessory = item; GD.Print(\$"Accesorio equipado: {item.Name}"); break; default: </pre>

```
        GD.Print("Tipo de ítem no válido.");  
        break;  
    }  
}
```

Frontend

En la interfaz de inventario, el usuario tiene la oportunidad de ver varias casillas de equipamiento, donde puede cambiar su equipo según sus necesidades.