

CASOS DE USO

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. Caso de uso:

Castigos Medievales
Actor Sistema
Breve descripción Aplica penalizaciones cuando el jugador no completa tareas a tiempo..
<ul style="list-style-type: none">➤ Flujo Principal:<ul style="list-style-type: none">a. El jugador no cumple con una tarea dentro del tiempo límite.b. El sistema aplica una penalización (Ej: perder recursos, personajes castigados).c. El jugador recibe una notificación con detalles del castigo.➤ Flujos Alternativos:<ul style="list-style-type: none">a. Si el jugador corrige el error a tiempo, la penalización se reduce.b. Algunos castigos afectan solo a ciertos personajes en el equipo.