

## **CASO DE USO #7**

### **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](mailto:nquezada@unal.edu.co)

Sharick Yelixa Torres Monroy - [shtorres@unal.edu.co](mailto:shtorres@unal.edu.co)

Laura Sofia Vargas Rodriguez - [lavargasro@unal.edu.co](mailto:lavargasro@unal.edu.co)

Jeronimo Bermudez Hernandez- [jebermudez@unal.edu.co](mailto:jebermudez@unal.edu.co)

#### **Docente:**

Oscar Eduardo Alvarez Rodriguez - [oalvarezr@unal.edu.co](mailto:oalvarezr@unal.edu.co)

## 07. Retrospectivas

### Actor

Jugador, sistema

### Breve descripción

Permite al jugador evaluar su desempeño al final de cada sprint.

#### ➤ Flujo Principal:

- a. Al finalizar un sprint, el sistema muestra un resumen del desempeño.
- b. El jugador revisa tareas completadas y recursos utilizados.
- c. Se generan sugerencias para mejorar la gestión del reino.

#### ➤ Flujos Alternativos:

- a. Si el jugador tuvo un desempeño sobresaliente, recibe bonificaciones.
- b. Si hubo errores graves, el sistema sugiere estrategias correctivas.