

## **CASOS DE USO**

### **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)

### **Profesor:**

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

<b>Progreso</b>
<b>Actor</b> Jugador
<b>Breve descripción</b> Permite al jugador visualizar el avance del reino y las tareas completadas.
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Flujo Principal:</b><ul style="list-style-type: none"><li>a. El jugador abre el menú de progreso.</li><li>b. Se muestra el estado de las tareas, recursos y objetivos.</li><li>c. El jugador revisa estadísticas del sprint.</li></ul></li><li>➤ <b>Flujos Alternativos:</b><ul style="list-style-type: none"><li>a. Si una tarea no se completó, se muestra el motivo.</li><li>b. Si se completan todos los objetivos, se desbloquean recompensas.</li></ul></li></ul>