

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 #6

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de progreso</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>Se requiere que al final del sprint, se muestre una ventana enseñando el progreso del proyecto</i>

Backend

Caso de uso técnico Cada 7 días dentro del juego, se muestra una ventana donde se enseña el progreso total del juego, además del estado de avance de los objetivos actuales.
Entrada N/A Implementación <pre>public class ProgressManager : Node { private const string SaveFilePath = "user://savegame.json"; private class SaveData { public string LastProgressEvent { get; set; } public PlayerProgress PlayerProgress { get; set; } } private class PlayerProgress { public float TotalProgress { get; set; } public List<Objective> Objectives { get; set; } } private class Objective { public int Id { get; set; } public string Description { get; set; } public string Status { get; set; } // "completed", "inProgress", "failed" } private SaveData _currentSaveData; public override void _Ready() { LoadGameData(); CheckProgressEvent(); } }</pre>

```

    }

    private void LoadGameData()
    {
        if (File.Exists(SaveFilePath))
        {
            string jsonData = File.ReadAllText(SaveFilePath);
            _currentSaveData =
Newtonsoft.Json.JsonConvert.DeserializeObject<SaveData>(jsonData);
        }
        else
        {
            _currentSaveData = new SaveData
            {
                LastProgressEvent = DateTime.Now.ToString("o"),
                PlayerProgress = new PlayerProgress
                {
                    TotalProgress = 0,
                    Objectives = new List<Objective>
                    {
                        new Objective { Id = 1, Description = "Recolectar 100 monedas", Status =
"inProgress" },
                        new Objective { Id = 2, Description = "Derrotar 10 enemigos", Status =
"inProgress" }
                    }
                }
            };
            SaveGameData();
        }
    }

    private void SaveGameData()
    {
        string jsonData = Newtonsoft.Json.JsonConvert.SerializeObject(_currentSaveData);
        File.WriteAllText(SaveFilePath, jsonData);
    }

    private void CheckProgressEvent()
    {
        DateTime lastEvent = DateTime.Parse(_currentSaveData.LastProgressEvent);
        TimeSpan difference = DateTime.Now - lastEvent;

        if (difference.TotalDays >= 7)
        {
            ShowProgressWindow();
            _currentSaveData.LastProgressEvent = DateTime.Now.ToString("o");
            SaveGameData();
        }
    }

    private void ShowProgressWindow()
    {
        int totalObjectives = _currentSaveData.PlayerProgress.Objectives.Count;
    }

```

```

        int completedObjectives = _currentSaveData.PlayerProgress.Objectives.FindAll(obj =>
obj.Status == "completed").Count;
        float progressPercentage = (completedObjectives / (float)totalObjectives) * 100;

        _currentSaveData.PlayerProgress.TotalProgress = progressPercentage;

        var progressWindow = GetNode<ProgressWindow>("ProgressWindow");
        if (progressWindow != null)
        {
            progressWindow.ShowProgress(progressPercentage,
            _currentSaveData.PlayerProgress.Objectives);
        }
        else
        {
            GD.Print("Error: No se encontró la ventana de progreso.");
        }
    }

    public void UpdateObjectiveStatus(int objectiveId, string newStatus)
    {
        var objective = _currentSaveData.PlayerProgress.Objectives.Find(obj => obj.Id ==
objectiveId);
        if (objective != null)
        {
            objective.Status = newStatus;
            SaveGameData();
        }
    }
}

```

Frontend

Cada 7 días en el juego, se enseña la ventana de progreso, donde el usuario puede ver su progreso actual, además del estado de los objetivos que tiene pendientes.