

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:

Movimiento del Jugador
Actor Jugador
Breve descripción Permite al jugador controlar el movimiento de su personaje dentro del mundo del juego.
<ul style="list-style-type: none">➤ Flujo Principal:<ul style="list-style-type: none">a. El jugador presiona una tecla de dirección o mueve el joystick.b. El personaje se desplaza en la dirección indicada.c. Se actualiza la animación según el tipo de movimiento.d. La nueva posición del personaje queda registrada.➤ Flujos Alternativos:<ul style="list-style-type: none">a. Si el jugador choca con un obstáculo, el movimiento se detiene.b. Si el jugador presiona la tecla de sprint, la velocidad aumenta..