

**CASO DE USO #10**

**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)

## 10. Mejoras

### Actor

Jugador

### Breve descripción

Permite al jugador adquirir mejoras para el reino o su equipo.

#### ➤ Flujo Principal:

- a. El jugador abre el menú de mejoras.
- b. Selecciona una mejora disponible.
- c. El jugador puede pagar con recursos de su inventario.
- d. La mejora se aplica automáticamente.

#### ➤ Flujos Alternativos:

- a. Algunas mejoras requieren ciertas condiciones previas.
- b. Si el jugador no tiene suficientes recursos, no puede adquirir la mejora.