

## **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>Retrospectivas</b>
<b>Actor</b> Jugador, sistema
<b>Breve descripción</b> Permite al jugador evaluar su desempeño al final de cada sprint.
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Flujo Principal:</b><ul style="list-style-type: none"><li>a. Al finalizar un sprint, el sistema muestra un resumen del desempeño.</li><li>b. El jugador revisa tareas completadas y recursos utilizados.</li><li>c. Se generan sugerencias para mejorar la gestión del reino.</li></ul></li><li>➤ <b>Flujos Alternativos:</b><ul style="list-style-type: none"><li>a. Si el jugador tuvo un desempeño sobresaliente, recibe bonificaciones.</li><li>b. Si hubo errores graves, el sistema sugiere estrategias correctivas.</li></ul></li></ul>