

# HISTORIAS DE USUARIO

## 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. Historias de usuario:

### Historia de Usuario #8

#### Descripción conceptual

<b>Módulo</b>	<i>Módulo de gestión de recompensas</i>
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	<i>Se requiere que en la pestaña de objetivos exista un apartado donde se puedan reclamar las recompensas de los objetivos ya completados</i>

#### Backend

<b>Caso de uso técnico</b> Cuando se abre la pestaña de los objetivos y encontrar objetivos completados, se abre la posibilidad de reclamar recompensas
<p style="text-align: center;"><b>Entrada</b> N/A</p> <p style="text-align: center;"><b>Implementación</b></p> <pre>public void CompleteTask(string taskTitle) {     var task = _tasks.Find(t =&gt; t.Title == taskTitle);     if (task != null &amp;&amp; task.Status == "InProgress")     {         task.Status = "completed";         UpdateTaskList(); // Actualizar la lista de tareas     } }  private void OnClaimRewardPressed(TaskData task) {     if (task.Status == "completed")     {         _playerCoins += task.Reward;         task.Status = "claimed";         GD.Print(\$"¡Recompensa reclamada! Obtuviste {task.Reward} monedas. Total de monedas: {_playerCoins}");         UpdateTaskList();     } }</pre>

#### Frontend

En la pestaña de tareas, si una tarea ya fue completada, el usuario tiene la oportunidad de reclamar las recompensas asociadas a dicha tarea.