

Caso de uso #3

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

Sharick Yelixa Torres Monroy - shtorres@unal.edu.co

Laura Sofia Vargas Rodriguez - lavargasro@unal.edu.co

Jeronimo Bermudez Hernandez - jebermudez@unal.edu.co

Docente:

Oscar Eduardo Alvarez Rodriguez - oalvarezr@unal.edu.co

9 de febrero, 2025

3. Interacción con el Equipo

Actor

Jugador

Breve descripción

Permite al jugador asignar tareas a los miembros de su equipo.

- **Flujo Principal:**
 - a. El jugador abre el menú de gestión del equipo.
 - b. Selecciona a un personaje.
 - c. Se asigna una tarea específica relacionada con su rol.
 - d. La tarea se muestra en el tablero de progreso.
 - e. Cuando la tarea finaliza, el personaje queda disponible nuevamente.
- **Flujos Alternativos:**
 - a. Cuando un personaje está ocupado, la tarea no puede asignarse.
 - b. Cuando un personaje está cansado, su desempeño disminuye.