

HISTORIAS DE USUARIO

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

Domingo 09 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

Módulo	<i>Módulo de gestión de recompensas</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<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

Interacción de Componentes:

- **Detección de Estado de Objetivos:** Un componente identifica objetivos completados y marca aquellos elegibles para reclamar recompensa.
- **Entrada y Respuesta de Usuario:** La UI detecta la acción del jugador (al presionar para reclamar) y transmite la solicitud al sistema de recompensas.
- **Actualización de Datos y Sincronización:** La lógica del juego actualiza el estado del objetivo y la cantidad de monedas, coordinándose con la interfaz para reflejar los cambios en tiempo real.

Entrada

N/A

Implementación

```
public void CompleteTask(string taskTitle)
{
    var task = _tasks.Find(t => t.Title == taskTitle);
    if (task != null && 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();
    }
}
```

}

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.

