

CASO DE USO #1

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

1. Movimiento del Jugador
Actor Jugador
Breve descripción Permite al jugador controlar el movimiento de su personaje dentro del mundo del juego.
<ul style="list-style-type: none">• Flujo Principal:<ul style="list-style-type: none">a. El jugador presiona una tecla de dirección (W,A,S,D).b. El personaje se desplaza en la dirección indicada.c. Se actualiza la animación según el tipo de movimiento.d. La nueva posición del personaje queda registrada.• Flujos Alternativos:<ul style="list-style-type: none">a. Si el jugador choca con un obstáculo, el movimiento se detiene.b. Si el jugador presiona la tecla de sprint, la velocidad aumenta.