



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá
Facultad de
Ingeniería Departamento de Sistemas e
Industrial Curso: Ingeniería de
Software 1 (2016701)

CASO DE USO 3: INDICAR PRÓXIMO DESTINO	
ACTORES Jugador Sistema de objetivos del juego	REQUERIMIENTO RF24 – El sistema deberá indicar el próximo destino al jugador.
DESCRIPCIÓN Este caso de uso define cómo el juego le comunica al jugador cuál es su siguiente objetivo o ubicación a alcanzar.	
PRECONDICIONES El jugador ha completado el objetivo anterior.	
FLUJO NORMAL El jugador finaliza un evento o misión. El sistema identifica la finalización. El sistema calcula el siguiente destino según el progreso. Se muestra un indicador visual (marcador, flecha, ícono) en el HUD o mapa. El jugador sigue la indicación hasta el nuevo destino.	
POSTCONDICIONES El próximo objetivo queda claramente establecido para el jugador..	
NOTAS <ul style="list-style-type: none">• Puede combinarse con pistas auditivas o mensajes.	