



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

INTERACCIÓN DEL PERSONAJE CON OBJETOS

ACTORES

Personaje (jugador)
Sistema de juego

REQUERIMIENTO

RF_10: El jugador deberá poder interactuar con los elementos del juego.

DESCRIPCIÓN

El jugador puede interactuar con objetos, personajes o mecanismos dentro del juego, generando cambios en el entorno o activando eventos, algunos con fines narrativos, otros como parte de mecánicas (puzzles, acceso a áreas, recuerdos activados, etc.).

PRECONDICIONES

- El personaje debe estar cerca del objeto o elemento interactivo.
- Los elementos deben estar configurados como interactivos en el sistema.

FLUJO NORMAL

El jugador se acerca al objeto.

El sistema detecta la proximidad.

El jugador presiona el botón de interacción.

El sistema activa la acción del objeto.

El sistema muestra la respuesta visual o funcional.

POSTCONDICIONES

El estado del objeto se ha modificado.

Se actualiza la base de datos con la interacción realizada.

NOTAS

La interacción puede incluir efectos visuales o sonoros y puede afectar el progreso del jugador.

Algunos objetos no vuelven a ser interactivos una vez activados.

Pueden incluir coleccionables, pistas narrativas o desencadenantes de memoria.