



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

SIMULACIÓN DEPERSONALIDAD EN PERSONAJES NO JUGABLES(NPC)	
ACTORES Sistema de juego Personaje no jugable (NPC)	REQUERIMIENTO RF_31: Los personajes no-jugables deberán simular una personalidad..
DESCRIPCIÓN Los NPCs tendrán personalidades predefinidas que afectarán sus respuestas y comportamientos cuando interactúan con el jugador. Dependiendo de la personalidad, el NPC puede ser amigable, agresivo, tímido, entre otros.	
PRECONDICIONES El NPC tiene una personalidad asignada. El jugador debe interactuar o acercarse al NPC.	
FLUJO NORMAL El jugador se acerca al NPC. El sistema detecta la proximidad. El NPC responde según su personalidad (amigable, agresivo, etc.). El jugador observa la respuesta del NPC.	
POSTCONDICIONES El NPC reacciona acorde con su personalidad asignada.	
NOTAS <ul style="list-style-type: none">Ninguna	