



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 DE PERSONALIDAD EN PERSONAJES NO JUGABLES(NPC)	
<b>ACTORES</b>  Sistema de juego  Personaje no jugable (NPC)	<b>REQUERIMIENTO</b> RF_31: Los personajes no-jugables deberán simular una personalidad..
<b>DESCRIPCIÓN</b> 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.	
<b>PRECONDICIONES</b> El NPC tiene una personalidad asignada.  El jugador debe interactuar o acercarse al NPC.	
<b>FLUJO NORMAL</b> 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.	
<b>POSTCONDICIONES</b>  El NPC reacciona acorde con su personalidad asignada.	
<b>NOTAS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Ninguna</li></ul>	