



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

CAMBIOS DE ILUMINACIÓN POR HITOS DEL JUEGO		
ACTORES (jugador) Motor de iluminación Personaje (jugador)		REQUERIMIENTO RF_16: Deberá procesar cambios de iluminación global a partir de hitos de juego.
DESCRIPCIÓN El sistema cambiará la iluminación global del juego cuando el jugador alcance ciertos hitos (por ejemplo, completar una misión, entrar en una nueva zona, etc.).		
PRECONDICIONES El jugador debe alcanzar un hito específico en el juego.		
FLUJO NORMAL El jugador completa un hito en el juego (ej., completar misión, entrar a zona nueva). El sistema detecta el hito alcanzado. El motor de iluminación cambia la iluminación global (ajuste de color, intensidad, etc.). El jugador ve el cambio en el entorno del juego.		
POSTCONDICIONES La iluminación global ha cambiado según el hito alcanzado.		
NOTAS <ul style="list-style-type: none">Este cambio puede hacerse de forma sencilla con un script que modifique parámetros de luz en Godot, usando señales o eventos para detectar el hito alcanzado.		

