



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

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

ÓRDENES AL PERSONAJE NO JUGABLE (NPC)	
<b>ACTORES</b> Sistema de juego  Personaje no jugable (NPC)  Jugador	<b>REQUERIMIENTO</b> RF_18: Algunos personajes no-jugables deberán poder recibir órdenes del jugador.
<b>DESCRIPCIÓN</b> El jugador podrá dar órdenes simples a algunos NPCs dentro del juego, como moverse, detenerse o interactuar con objetos del entorno. Estas órdenes se activan mediante un sistema sencillo basado en teclas o interacción directa.	
<b>PRECONDICIONES</b> El NPC debe estar configurado para recibir órdenes.  El jugador debe estar cerca del NPC para poder interactuar (esto puede ser gestionado con un área de colisión).	
<b>FLUJO NORMAL</b> El jugador se acerca al NPC.  El sistema detecta que el jugador está cerca del NPC (puede usarse Area2D o Area3D).  El jugador presiona una tecla (por ejemplo, "E" o "F") para dar una orden.  El sistema recibe la orden y la interpreta (por ejemplo, moverse o atacar).  El NPC ejecuta la acción solicitada (se mueve a un destino, ataca a un objetivo, etc.).	
<b>POSTCONDICIONES</b> El NPC realiza la acción de acuerdo con la orden dada por el jugador.	
<b>NOTAS</b>	

- Las órdenes pueden incluir comandos como mover a una posición específica, atacar a un enemigo o activar un objeto en el juego.
- Las acciones del NPC se controlan a través de scripts en Godot, donde las órdenes del jugador se traducen a comandos simples que afectan el comportamiento del NPC.