



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

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

<b>ORDENES AL PERSONAJE NO JUGABLE (NPC)</b>	
<b>ACTORES</b> <i>Jugador</i>  <i>Motor de iluminación</i>  <i>Personaje (jugador)</i>	<b>REQUERIMIENTO</b> RF 18: Los personajes no-jugables deberán reaccionar a las acciones del jugador.
<b>DESCRIPCIÓN</b> El jugador podrá dar órdenes simples a algunos NPCs dentro del juego, como moverse, detenerse e interactuar con objetos del entorno. Estas órdenes se activan mediante un sistema sencillo basado en teclas o interacción directa.	
<b>PRECONDICIONES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El NPC debe estar configurado para recibir órdenes.</li> <li>El jugador debe estar cerca del NPC para poder interactuar (esto puede ser gestionado con un área de colisión).</li> </ul>	
<b>FLUJO NORMAL</b> <p>El jugador se acerca al NPC.</p> <p>El sistema detecta que el jugador está cerca del NPC (puede usar el Área 2D ).</p> <p>El jugador presiona una tecla (por ejemplo, "E" o "F") para dar una orden.</p> <p>El sistema recibe la orden y la interpreta (por ejemplo, moverse ).</p> <p>El NPC ejecuta la acción solicitada (se mueve a un destino,,etc.).</p>	
<b>POSTCONDICIONES</b> <p>El NPC realiza la acción de acuerdo con la orden dada por el jugador.</p>	
<b>NOTAS</b> <p>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.</p>	

