



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)

ACTORES

Sistema de juego

Personaje no jugable (NPC)

REQUERIMIENTO

RF 17: Los personajes no-jugables deberán simular una personalidad.

DESCRIPCIÓN

Los NPCs tendrán personalidades predefinidas que afectarán sus respuestas y comportamientos cuando interactúen con el jugador. Dependiendo de la personalidad, el NPC puede ser amigable, enojado, 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, enojado, etc.).

POSTCONDICIONES

El NPC reacciona acorde con su personalidad asignada.

NOTAS

Ninguna