



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		
<b>ACTORES</b>  (jugador) Motor de iluminación  Personaje (jugador)		<b>REQUERIMIENTO</b> RF_16: Deberá procesar cambios de iluminación global a partir de hitos de juego.
<b>DESCRIPCIÓN</b> 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.).		
<b>PRECONDICIONES</b>  El jugador debe alcanzar un hito específico en el juego.		
<b>FLUJO NORMAL</b>  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.		
<b>POSTCONDICIONES</b>  La iluminación global ha cambiado según el hito alcanzado.		
<b>NOTAS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>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.</li></ul>		

