



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>CASO DE USO 4: EMPUÑAR Y USAR EL MACHETE</b>	
<b>ACTORES</b> Jugador Sistema de combate e interacción	<b>REQUERIMIENTO</b> RF9 – Deberá permitir al jugador empuñar y accionar un machete
<b>DESCRIPCIÓN</b> Este caso de uso permite al jugador seleccionar el machete como herramienta activa y utilizarlo para cortar obstáculos o defenderse en el entorno del juego.	
<b>PRECONDICIONES</b> El jugador ha obtenido el machete en el juego. No hay bloqueo de control en ese momento (no está en cinemática o diálogo).	
<b>FLUJO NORMAL</b> El jugador abre el inventario o presiona la tecla rápida para seleccionar el machete.  El sistema equipa el machete al personaje.  El jugador presiona la tecla de acción (por ejemplo, clic izquierdo).  El sistema ejecuta la animación de golpe.  Si hay un objeto o enemigo en el rango de acción, se activa la colisión.  El sistema aplica el efecto correspondiente (daño, corte de vegetación, etc.).  El machete vuelve al estado listo para el próximo uso.	
<b>POSTCONDICIONES</b> El machete ha sido utilizado con éxito. Se actualiza el estado del objeto impactado.	
<b>NOTAS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>El machete puede tener límite de usos o resistencia, según las reglas del juego.</li><li>Algunas acciones pueden estar restringidas en zonas seguras o protegidas.</li></ul>	