



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

ACTORES

*Jugador, Sistema de control
de movimiento*

REQUERIMIENTO

RF 14: El sistema deberá procesar que el jugador tenga el movimiento bloqueado si así lo requiere el diseño del juego.

DESCRIPCIÓN

Este caso de uso describe cómo el sistema bloquea el movimiento del personaje controlado por el jugador cuando una condición del juego así lo exige (por ejemplo: durante un diálogo, escena cinemática, interacción o evento).

PRECONDICIONES

- El jugador ha iniciado la partida.
- El sistema ha detectado una condición de bloqueo de movimiento (definida por diseño).

FLUJO NORMAL

El jugador se encuentra en una zona o situación donde se requiere restringir el movimiento (ej. inicio de escena).

El sistema activa el estado de “bloqueo de movimiento”.

El sistema ignora o anula las entradas de movimiento del jugador (W, A, S, D, flechas).

El sistema mantiene esta condición hasta que la lógica del juego lo permita.

Al finalizar la condición, el sistema reactiva el control de movimiento del jugador.

POSTCONDICIONES

El jugador no puede mover al personaje mientras el bloqueo esté activo.

El sistema asegura la consistencia de la escena o evento que requiere inmovilidad.

NOTAS

El bloqueo puede activarse por eventos como diálogos, escenas automáticas, cinemáticas o decisiones críticas.

El sistema debe permitir otras interacciones pasivas si se requiere (mirar, escuchar, recibir mensajes).

Puede haber transiciones visuales o sonoras que informen al jugador del cambio de estado.