



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

ASIGNAR ANIMACIONES DE INTERACCIÓN A PROPS Y PERSONAJES

ACTORES

Sistema de juego

REQUERIMIENTO

- RF6 – El sistema deberá asignar animaciones de interacción a los props y personajes.

DESCRIPCIÓN

El sistema permitirá que objetos, como personajes, respondan visualmente a las acciones del jugador mediante animaciones, reforzando la inmersión en el juego.

PRECONDICIONES

- Las animaciones de interacción han sido previamente definidas.
- Existen interacciones posibles con props o personajes.

FLUJO NORMAL

1. El jugador interactúa con un prop o personaje.
2. El sistema detecta la interacción.
3. El sistema determina la animación asociada a la acción.
4. Se reproduce la animación correspondiente en el objeto o personaje.

POSTCONDICIONES

Se muestra una respuesta animada que representa la acción realizada.

NOTAS

Las animaciones deben ser claras y corresponder directamente con la acción ejecutada, sin interrumpir el flujo del juego sin justificación.