



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

ORDENES	AL	PERSONAJE	NO	JUGABLE	(NPC)
ACTORES Sistema de juego Personaje no jugable (NPC)		REQUERIMIENTO RF_18: Algunos personajes no-jugables deberán poder recibir órdenes del jugador.			
DESCRIPCIÓN El jugador podrá dar órdenes simples a algunos NPCs dentro del juego, como moverse, detenerse o interactuar con objetos del entorno. Estas órdenes se activan mediante un sistema sencillo basado en teclas o interacción directa.					
PRECONDICIONES El NPC debe estar configurado para recibir órdenes. El jugador debe estar cerca del NPC para poder interactuar (esto puede ser gestionado con un área de colisión).					
FLUJO NORMAL El jugador se acerca al NPC. El sistema detecta que el jugador está cerca del NPC (puede usarse Area 2D o Area 3D). El jugador presiona una tecla (por ejemplo, "E" o "F") para dar una orden. El sistema recibe la orden y la interpreta (por ejemplo, moverse o atacar). El NPC ejecuta la acción solicitada (se mueve a un destino, ataca a un objetivo, etc.).					
POSTCONDICIONES El NPC realiza la acción de acuerdo con la orden dada por el jugador.					
NOTAS					

- Las acciones del NPC se controlan a través de scripts en Godot, donde las órdenes del jugador se traducen a comandos simples que afectan el comportamiento del NPC.