



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

| | |
|---|--|
| El jugador deberá poder empuñar y accionar un machete. | |
| ACTORES Jugador principal, Sistema de juego | REQUERIMIENTO <ul style="list-style-type: none">RF11 – El jugador deberá poder empuñar y accionar un machete. |
| DESCRIPCIÓN Permite que el machete, como herramienta del jugador, tenga efectos visibles y mecánicamente relevantes al entrar en contacto con otros elementos del juego. | |
| PRECONDICIONES <ul style="list-style-type: none">El jugador tiene acceso al machete.Existen elementos del juego que reaccionan a su interacción. | |
| FLUJO NORMAL <ul style="list-style-type: none">El jugador acciona el machete en dirección de un objeto.El sistema detecta colisión o proximidad relevante.El sistema identifica el tipo de elemento afectado y ejecuta la lógica correspondiente (corte, destrucción, activación, etc.). Se reproducen animaciones y/o efectos según el resultado. | |
| POSTCONDICIONES El elemento impactado cambia su estado o desaparece, según el caso. | |
| NOTAS Debe estar claramente definido qué elementos son interactivables con el machete. También se recomienda retroalimentación visual y sonora. | |