



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

CASO DE USO 1: MOVER PERSONAJE CON TECLADO

ACTORES

Sistema de eventos del juego

REQUERIMIENTO

RF7 – El sistema deberá procesar cambios de iluminación global a partir de hitos de juego.

DESCRIPCIÓN

Este caso de uso permite que el sistema modifique la iluminación global del escenario cuando se alcanza un hito específico del juego, como completar una misión, desbloquear una zona o activar un evento narrativo.

PRECONDICIONES

El juego está en ejecución.

El sistema de control de eventos está activo.

Se ha definido un hito con un cambio de iluminación asociado.

FLUJO NORMAL

El jugador cumple una condición específica (por ejemplo: completa una tarea, llega a una zona, derrota a un NPC).

El sistema detecta que se ha alcanzado un hito del juego.

El sistema consulta el efecto de iluminación asociado al hito.

El sistema aplica el cambio de iluminación global (por ejemplo: intensidad, color, sombras, filtros).

El sistema actualiza la escena en pantalla con la nueva iluminación.

POSTCONDICIONES

La iluminación global cambia para reflejar el nuevo estado del juego.

El sistema registra el cambio para mantener coherencia si se recarga la partida.

NOTAS

- El cambio de iluminación puede estar acompañado de transiciones visuales (fade-in/out, interpolación suave).
- Algunos hitos pueden desactivar o superponer anteriores efectos de iluminación.
- El sistema puede emitir un evento que otros sistemas del juego (sonido, narrativa,

NPCs) también escuchen.