



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

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

<b>CASO DE USO 2: COMUNICAR MENSAJES DE NPC</b>	
<b>ACTORES</b> Jugador, NPC receptor de órdenes	<b>REQUERIMIENTO</b> RF19 – Deberá comunicar al jugador los mensajes de los personajes no jugables
<b>DESCRIPCIÓN</b> Este caso de uso permite que el jugador interactúe con ciertos personajes no-jugables (NPCs) para enviarles órdenes que modifiquen su comportamiento, posición o acciones en el entorno de juego.	
<b>PRECONDICIONES</b> El jugador debe estar dentro del rango de interacción con un NPC activo.	
<b>FLUJO NORMAL</b> El jugador se acerca al NPC.  El sistema detecta la proximidad.  El jugador presiona la tecla de interacción.  El sistema despliega el cuadro de diálogo con el mensaje.  El mensaje es leído (en texto y/o audio).  El jugador puede avanzar o cerrar el mensaje.	
<b>POSTCONDICIONES</b> El mensaje es entregado al jugador. Puede registrarse en el historial si aplica.	
<b>NOTAS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Algunas líneas pueden depender del progreso del jugador.</li><li>• Puede activarse simultáneamente una animación facial o sonora.</li></ul>	