



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá

Facultad de Ingeniería

Departamento de Sistemas e Industrial Curso:

Ingeniería de Software 1 (2016701)

JUGADOR PROGRESA

ACTORES

Jugador
Sistema de guardado
Sistema de progresión

REQUERIMIENTO

RF_25-27, 29 : Progresión y guardado
RNF_4

DESCRIPCIÓN

Éste caso de uso considera las interacciones del jugador con los sistemas de progresión y guardado, procesando los cambios en escenarios e hitos realizados por el jugador.

PRECONDICIONES

El jugador debe estar dentro de una partida, osea que debe existir el archivo de su partida.

El jugador ya conoce las interacciones básicas con el juego (moverse, interactuar)

FLUJO NORMAL

El jugador llega a una nueva zona
Participa en una escena con los personajes
Se hace explícita la meta de la nueva zona

FLUJO ALTERNATIVA:

El jugador cierra la aplicación

El jugador vuelve a ingresar a la aplicación y retoma el juego desde el inicio de la presente escena

El jugador encuentra una forma de cumplir la meta

FLUJO ALTERNATIVO:

El jugador no encuentra la forma de cumplir la meta

Los personajes del juego hacen explícita la meta para guiar al jugador

FLUJO ALTERNATIVO:

El jugador no recuerda la meta

El jugador accede al registro de conversación y encuentra la conversación anterior ahí

FLUJO ALTERNATIVO:

El jugador intenta devolverse a la zona anterior

El jugador es bloqueado de regresar por el área de juego

Participa nuevamente en una escena con los personajes

El jugador sale de la zona

POSTCONDICIONES

Dependiendo de la configuración de guardado, el juego actualizará el archivo de guardado.

Se actualizará el registro en la base de datos para reflejar la progresión.

El sistema que maneja la progresión será actualizado para permitir la ejecución de distintas escenas de juego.

NOTAS

