



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 3: INDICAR PRÓXIMO DESTINO</b>	
<b>ACTORES</b> Jugador Sistema de objetivos del juego	<b>REQUERIMIENTO</b> RF25 – Deberá indicar el próximo destino al jugador
<b>DESCRIPCIÓN</b> Este caso de uso define cómo el juego le comunica al jugador cuál es su siguiente objetivo o ubicación a alcanzar.	
<b>PRECONDICIONES</b> El jugador ha completado el objetivo anterior.	
<b>FLUJO NORMAL</b> El jugador finaliza un evento o misión.  El sistema identifica la finalización.  El sistema calcula el siguiente destino según el progreso.  Se muestra un indicador visual (marcador, flecha, ícono) en el HUD o mapa.  El jugador sigue la indicación hasta el nuevo destino.	
<b>POSTCONDICIONES</b> El próximo objetivo queda claramente establecido para el jugador..	
<b>NOTAS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Puede combinarse con pistas auditivas o mensajes.</li></ul>	