



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>JUGADOR PROGRESA</b>	
<b>ACTORES</b> Jugador Sistema de guardado Sistema de progresión	<b>REQUERIMIENTO</b> RF_23-27, 29 : Progresión y guardado RNF_4
<b>DESCRIPCIÓN</b> 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.	
<b>PRECONDICIONES</b> 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)	
<b>FLUJO NORMAL</b> El jugador llega a una nueva zona  Participa en una escena con los personajes  Se hace explícita la meta de la nueva zona	
<b>FLUJO ALTERNATIVA:</b> 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	
<b>FLUJO ALTERNATIVO:</b> El jugador no encuentra la forma de cumplir la meta  Los personajes del juego hacen explícita la meta para guiar al jugador	
<b>FLUJO ALTERNATIVO:</b> El jugador no recuerda la meta  El jugador accede al registro de conversación y encuentra la conversación anterior ahí	
<b>FLUJO ALTERNATIVO:</b> 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**

