



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 4: EMPUÑAR Y USAR EL MACHETE

ACTORES

Jugador
Sistema de combate e interacción

REQUERIMIENTO

RF11 – Deberá permitir al jugador empuñar y accionar un machete

DESCRIPCIÓN

Este caso de uso permite al jugador seleccionar el machete como herramienta activa y utilizarlo para cortar obstáculos o defenderse en el entorno del juego.

PRECONDICIONES

El jugador ha obtenido el machete en el juego.
No hay bloqueo de control en ese momento (no está en cinemática o diálogo).

FLUJO NORMAL

El jugador abre el inventario o presiona la tecla rápida para seleccionar el machete.
El sistema equipa el machete al personaje.
El jugador presiona la tecla de acción (por ejemplo, clic izquierdo).
El sistema ejecuta la animación de golpe.
Si hay un objeto o enemigo en el rango de acción, se activa la colisión.
El sistema aplica el efecto correspondiente (daño, corte de vegetación, etc.).
El machete vuelve al estado listo para el próximo uso.

POSTCONDICIONES

El machete ha sido utilizado con éxito.
Se actualiza el estado del objeto impactado.

NOTAS

- El machete puede tener límite de usos o resistencia, según las reglas del juego.
- Algunas acciones pueden estar restringidas en zonas seguras o protegidas.