



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

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

## INTERACCIÓN DEL PERSONAJE CON OBJETOS

### ACTORES

Personaje (jugador)  
Sistema de juego

### REQUERIMIENTO

RF\_8 Deberá permitir interacción entre el personaje y los elementos de juego

### DESCRIPCIÓN

EL jugador puede interactuar con objetos, personajes o mecanismos dentro del juego, generando cambios en el entorno o activando eventos, algunos con fines narrativos, otros como parte de mecánicas (puzzles, acceso a áreas, recuerdos activados, etc.).

### PRECONDICIONES

El personaje debe estar cerca del objeto o elemento interactivo.

Los elementos deben estar configurados como interactivos en el sistema

### FLUJO NORMAL

El jugador se acerca al objeto.

El sistema detecta la proximidad.

El jugador presiona el botón de interacción.

El sistema activa la acción del objeto

El sistema muestra la respuesta visual o funcional.

### POSTCONDICIONES

El estado del objeto se ha modificado

Se actualiza la base de datos con la interacción realizada.

### NOTAS

- La interacción puede incluir efectos visuales o sonoros y puede afectar el progreso del jugador

- Algunos objetos no vuelven a ser interactivos una vez activados.
- Pueden incluir coleccionables, pistas narrativas o desencadenantes de memoria.