



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 1: MOVER PERSONAJE CON TECLADO | |
|---|---|
| ACTORES Jugador Sistema de control de entrada | REQUERIMIENTO RF9 – Deberá poderse mover al personaje con interacciones del teclado |
| DESCRIPCIÓN Este caso de uso permite que el jugador utilice teclas específicas para mover al personaje principal por el escenario del juego. | |
| PRECONDICIONES El jugador ha iniciado la partida y tiene el control activo del personaje. | |
| FLUJO NORMAL El jugador presiona una tecla direccional (W, A, S, D o flechas). El sistema identifica la entrada del teclado. El sistema verifica que el movimiento sea posible (sin colisiones o bloqueos). El personaje se desplaza en la dirección correspondiente. El sistema actualiza la posición del personaje en pantalla. | |
| POSTCONDICIONES El personaje cambia de posición en el escenario. Se registra el último movimiento para interacción futura. | |
| NOTAS <ul style="list-style-type: none">• El movimiento se actualiza por fotogramas (frames).• No se permite movimiento si el personaje está bloqueado. | |