



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 3: INDICAR PRÓXIMO DESTINO

ACTORES

Jugador
Sistema de objetivos del juego

REQUERIMIENTO

RF23 – Deberá indicar el próximo destino al jugador

DESCRIPCIÓN

Este caso de uso define cómo el juego le comunica al jugador cuál es su siguiente objetivo o ubicación a alcanzar.

PRECONDICIONES

El jugador ha completado el objetivo anterior.

FLUJO NORMAL

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.

POSTCONDICIONES

El próximo objetivo queda claramente establecido para el jugador..

NOTAS

- Puede combinarse con pistas auditivas o mensajes.