



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

El sistema deberá bloquear el retroceso de la progresión del jugador para evitar que regrese a zonas previamente superadas

ACTORES

Jugador, Sistema de control de progresión

REQUERIMIENTO

RF27 – El sistema deberá bloquear el retroceso de la progresión del jugador para evitar que regrese a zonas previamente superadas

DESCRIPCIÓN

Este caso de uso describe cómo el sistema impide que el jugador regrese a áreas del juego que ya han sido superadas, garantizando una progresión lineal o controlada según el diseño narrativo o estructural del juego.

PRECONDICIONES

El jugador ha avanzado a una nueva sección o nivel del juego.

El sistema ha marcado como "superada" la sección anterior.

FLUJO NORMAL

El jugador avanza hacia una nueva zona tras cumplir un objetivo (ej. abrir una puerta, derrotar un jefe, completar una misión).

El sistema detecta que la zona anterior ya no debe ser accesible.

El sistema activa el bloqueo de retroceso (por ejemplo: cierra una puerta, colapsa un puente, activa una barrera).

El jugador intenta retroceder.

El sistema impide el acceso físico o mediante mensajes de bloqueo (ej. "no puedes volver atrás").

POSTCONDICIONES

El jugador no puede regresar a la zona anterior.

La narrativa y el diseño se mantienen lineales o controlados según lo previsto.

NOTAS

El bloqueo puede ser permanente o condicional (desbloqueable por eventos futuros).

El sistema puede usar elementos visuales o narrativos para justificar el bloqueo (explosión, cierre automático, colapso).

Se debe asegurar que el jugador no deje elementos esenciales atrás antes del bloqueo.