



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 2: COMUNICAR MENSAJES DE NPC	
ACTORES Personaje no-jugable (NPC) Jugador Sistema de diálogo	REQUERIMIENTO RF21 – Deberá comunicar al jugador los mensajes de los personajes no jugables
DESCRIPCIÓN Este caso de uso permite que los NPCs transmiten mensajes al jugador a través de cuadros de texto o audio, proporcionando pistas o narrativa.	
PRECONDICIONES El jugador debe estar dentro del rango de interacción con un NPC activo.	
FLUJO NORMAL El jugador se acerca al NPC. El sistema detecta la proximidad. El jugador presiona la tecla de interacción. El sistema despliega el cuadro de diálogo con el mensaje. El mensaje es leído (en texto y/o audio). El jugador puede avanzar o cerrar el mensaje.	
POSTCONDICIONES El mensaje es entregado al jugador. Puede registrarse en el historial si aplica.	
NOTAS <ul style="list-style-type: none">• Algunas líneas pueden depender del progreso del jugador.• Puede activarse simultáneamente una animación facial o sonora.	