

1. Endpoint

Nombre: Autenticación de Jugador.

Descripción: Comprueba las credenciales del estudiante para permitir el acceso al sistema de niveles.

URL: /usuarios/login

Método: POST

Parámetros de entrada: {"correo": "A01667608@tec.mx", "hash_pass": "d033e22ae348aeb5660fc2140aec35850c4da997"}

Parámetros de salida: {"autenticado": true, "user_id": 223, "username": "Alex"}

2. Endpoint

Nombre: Cargar resultados de nivel

Descripción: Envía el tiempo y los movimientos realizados por el usuario.

URL: /usuarios/puntaje/registrar

Método: PUT

Parámetros de entrada: {"user_id": "223", "level_id": 1, "puntos": 1000, "tiempo_seg": 245.3}

Parámetros de salida: {"status": "success", "Mensaje": "Puntaje guardado"}

3. Endpoint

Nombre: Tabla de clasificación (Leaderboard).

Descripción: Una tabla donde muestre los jugadores con mejor desempeño de puntos en un ranking.

URL: /usuarios/puntaje/leaderboard

Método: GET

Parámetros de entrada: null

Parámetros de salida: {"rank": 1, "user": "Alex", "score": 1500}, {"rank": 2, "user": "Edu", "score": 1200}

4. Endpoint

Nombre: Consultar progreso de usuario

Descripción: Devuelve cuántos de los 8 retos ha superado el jugador en cada uno de los 3 niveles de dificultad (fácil, medio, difícil).

URL: /usuarios/progreso

Método: POST

Parámetros de entrada: {"user_id": "223"}

Parámetros de salida: {"status": "success", "facil_completados": 8, "medio_completados": 3, "dificil_completados": 0}

5. Endpoint

Nombre: Actualizar perfil

Descripción: Permite al usuario modificar su perfil, nombre, foto, leyenda.

URL: /usuarios/perfil

Método: PUT

Parámetros de entrada: {"user_id": "223", "new_username": "Ale223", "newprofile_pic": "Avatar_01", "newLeyenda": "Rookie"}

Parámetros de salida: { "success": true, "updated_at": "2026-02-23T12:05:00", "message": "Perfil actualizado correctamente" }