

## GAME 02

Tomando en cuenta que el servidor YOLO tiende a saturarse por las constantes peticiones realizadas al mismo y la latencia del servidor WTF, es conveniente entonces aplicar una arquitectura que permita validar el estado del servidor WTF y de estar saturado retornar error rápidamente al cliente.

Una manera de abordar este problema es utilizando la arquitectura de corto circuito o Circuit Breaker. Esta arquitectura consiste en desarrollar cierta lógica que permita determinar si el servidor destino está demorando demasiado o si las peticiones no están entrando. En ese momento, se comienzan a rechazar todas las peticiones automáticamente hasta que el servidor destino esté activo nuevamente.

Esta arquitectura tiene tres posibles estados:

- Circuito cerrado: Todo está funcionando correctamente, se envían todas las peticiones.
- Circuito abierto/roto: Se rechazan todas las peticiones entrantes por un tiempo determinado hasta que el servidor problemático haya podido estabilizarse. Por lo general en este estado se podría responder al usuario con un mensaje indicando que el servidor está demasiado ocupado y que pruebe más tarde
- Circuito medio abierto: El servidor origen envía una petición al servidor destino para comprobar el estado del mismo, si responde correctamente, el circuito se cierra y comienzan a entrar nuevamente las peticiones, sino permanece abierto rechazando todas las peticiones.

