



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

Historia de Usuario #1

Anexo de Documentos Relacionados:

[*HTTP response status codes – MDN Web Docs*](#)

[*Chess Game PGN Specification*](#)

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de Historial de Partidas.</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>El sistema debe permitir a los jugadores reproducir partidas guardadas paso a paso y realizar un análisis básico de los movimientos.</i>

Backend:

URL	Método	Código html
/api/history/{game_id}	GET	200 404
Caso de uso técnico Al consultar, el sistema debe retornar código 200 y los datos de la partida (movimientos, resultado, etc.). Si la partida no existe, retornar 404.		
Datos de entrada 200: game_id en la URL	Datos de salida { "status": "success", "data": { "id": 1, "moves": ["e4", "e5", ...], "result": "1-0", "players": ["user1", "user2"], "date": "2023-10-01" } } }	
404: game_id en la URL	{ "status": "error", "message": "Partida no encontrada" }	

--	--

Frontend

Interacción esperada: El usuario accede a la sección "Historial de Partidas", selecciona una partida y la reproduce paso a paso.

Flujo visual y eventos: Al seleccionar una partida, se muestra un tablero interactivo con botones para avanzar, retroceder y pausar la reproducción.

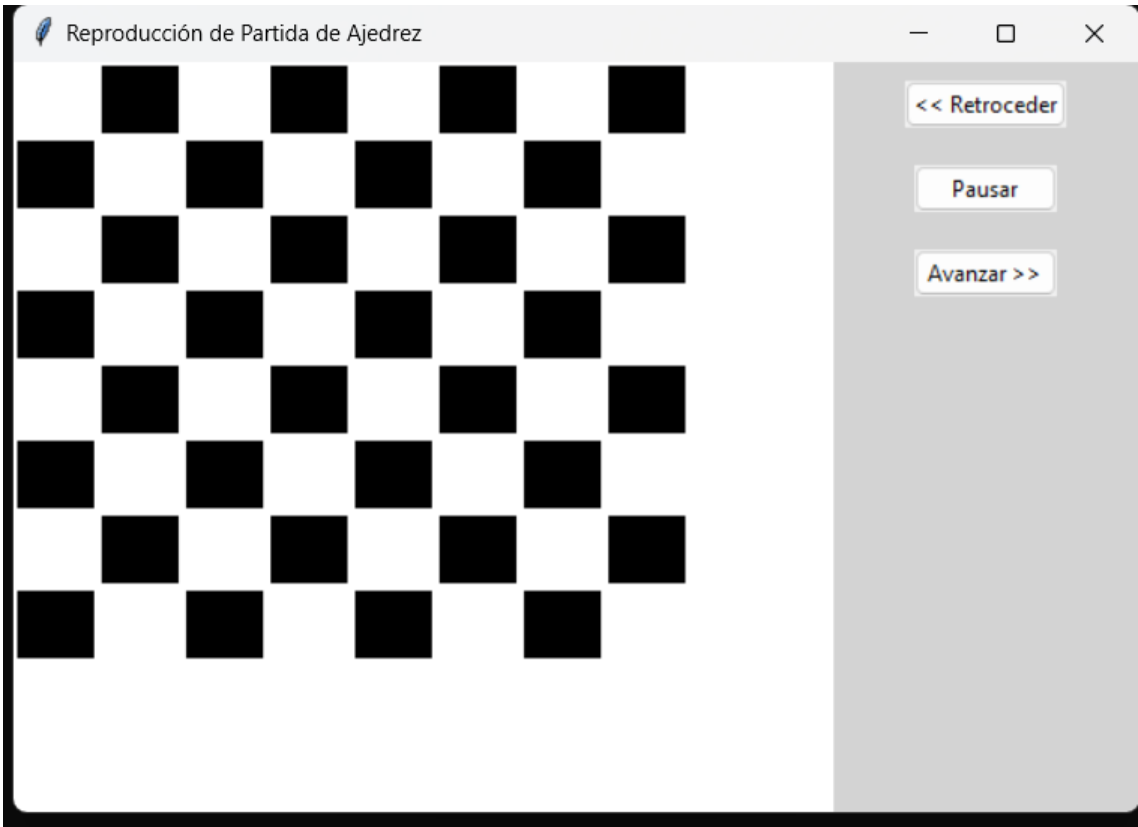
Historial de Partidas

Partida 1: 2023-10-01 - Ganaste

Partida 2: 2023-10-02 - Perdiste

Partida 3: 2023-10-03 - Empate

Ver Detalles





UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

Historia de Usuario #2

Anexo de Documentos Relacionados:

[*HTTP Methods – MDN Web Docs*](#)

[*Chess Variants – Wikipedia*](#)

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de Creación de Partidas.</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>El sistema debe permitir a los jugadores crear partidas personalizadas con reglas y condiciones específicas (tiempo, modalidad, variantes).</i>

Backend:

URL	Método	Código html
/api/games/custom	POST	201, 400
Caso de uso técnico Al crear una partida personalizada, el sistema debe retornar código 201 y los detalles de la partida. Si los datos son inválidos, retornar 400.		
	Datos de salida	
{ "time_limit": 300, "variant": "blitz" }	201: { "status": "success", "data": { "id": 123, "time_limit": 300, "variant": "blitz" } } 400: { "error": "Invalid time control format." }	

Frontend

Interacción esperada: El usuario selecciona "Crear Partida Personalizada", ajusta los parámetros (tiempo, modalidad, etc.) y confirma la creación.

Flujo visual y eventos: Se muestra un formulario con opciones configurables. Al confirmar, se crea la partida y se espera a que un oponente se una.

Crear Partida Personalizada

Tiempo de juego:

Modalidad:

Color de piezas:

Crear Partida



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

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

Historia de Usuario #3

Anexo de Documentos Relacionados:

[WebSocket API – MDN Web Docs](#)

[Tournament Systems in Chess – Chess.com](#)

Descripción conceptual

Módulo	<i>Módulo de Torneos</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>El sistema debe permitir a los jugadores participar en torneos en línea, donde compiten en una serie de partidas contra otros participantes.</i>

Backend:

URL	Método	Código html
/api/tournaments/join	POST	200, 404
Caso de uso técnico Al unirse a un torneo, el sistema debe retornar código 200 y los detalles del torneo. Si el torneo no existe, retornar 404.		
Datos de entrada { "tournament_id": 1 }	200: { "status": "success", "data": { "id": 1, "name": "Torneo Rápido", "players": 8 } } 404: { "status": "error", "message": "Torneo no encontrado" }	

Frontend

Interacción esperada: El usuario accede a la sección "Torneos", selecciona un torneo disponible y se registra.

Flujo visual y eventos: Se muestra una lista de torneos disponibles. Al unirse, el usuario es redirigido a la sala de espera del torneo.

Torneos Disponibles

Torneo Rápido - 8 participantes

Torneo Blitz - 16 participantes

Torneo Bullet - 32 participantes

Unirse