



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