



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](#)

### Descripción conceptual

<b>Módulo</b>	<i>Módulo de búsqueda de partida rápida en línea.</i>
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	<i>Se debe poder iniciar una partida rápida contra otro jugador de mi nivel para jugar sin demoras y mejorar mi desempeño.</i>

### Backend:

URL	Método	Código html
/api/matchmaking/quick	POST	200 202 400 500
<b>Caso de uso técnico</b> Si se retorna el código 200 indicará partida encontrada. Si se retorna el código 202 indicará en espera del oponente. Si se retorna el código 400 indicará Bad request – Datos inválidos. Si se retorna el código 500 indicará Internal Server Error - Fallo en el servidor.		
<b>Datos de entrada</b>  200: 202: 400: 500:	<b>Datos de salida</b>  200: <pre>{   "match_id": "abc123",   "opponent": {     "id": "654321",     "username": "ChessMaster99",     "elo": 1520   },   "time_control": "10+5",   "status": "match_found",   "board_url": "/game/abc123" }</pre>	

	<b>202:</b> <pre>{   "status": "waiting_for_opponent",   "queue_position": 3 }</pre>
	<b>400:</b> <pre>{   "error": "Invalid time control format." }</pre>
	<b>500:</b> <pre>{   "error": "Unexpected error occurred.            Please try again later." }</pre>

## Frontend

### Flujo visual y eventos:

Al darle click a jugar en línea se abre una nueva interfaz la cual tiene dos opciones para escoger el modo que el usuario desea jugar, al seleccionar una de las opciones empezara inmediatamente a buscar un oponente.

