

## Historias de usuario

Dibujitos:

1. Inicio de la página web, el mero inicio, antes de comenzar partida
2. Interfaz de tutorial
3. Interfaz del juego
4. Pantalla final del juego

### Historia de Usuario 1

Descripción conceptual

<b>Módulo</b>	<i>Tutorial del juego</i>
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	<i>El tutorial enseñará al usuario el objetivo del juego y sus instrucciones.</i>

#### Backend

<b>URL</b> <b>localhost:3000/tutorial</b>	<b>Método</b> <b>GET</b>	<b>Código http</b> <b>400</b>
<i>Al consultar, debe retornar un código 200, y una página en formato html con el tutorial del juego.</i>		
<i>N/A</i>	<i>N/A</i>	

#### Frontend

**Interacción esperada:**

*El usuario ingresa a la página principal del sitio, e inmediatamente es redirigido a la página que contiene el tutorial.*

**Flujo visual y eventos:**

*Dentro de la pestaña se puede hacer scroll para navegar por todo el tutorial, de la misma forma también se provee un botón para jugar una partida normal y otro para multijugador.*

**Mockups/Prototipos:**

L

A

P

A

L

A

B

R

A

D

E

L

D

Í

A

El objetivo del juego es simple, adivinar la palabra oculta. La palabra tiene 5 letras y tienes 6 intentos para adivinarla. La palabra es la misma para todas las personas en ese día.

Cada intento debe ser una palabra válida. En cada ronda el juego pinta cada letra de un color indicando si esa letra se encuentra o no en la palabra y si se encuentra en la posición correcta.

M

VERDE significa que la letra está en la palabra y en la posición CORRECTA.

A

AMARILLO significa que la letra letra está presente en la palabra pero en la posición INCORRECTA.

R

GRIS significa que la letra letra NO está presente en la palabra.

## Historia de Usuario 2

### Descripción conceptual

<b>Módulo</b>	<i>Sistema de emparejamiento</i>
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	<i>El sistema de emparejamiento permite conectar automáticamente a los jugadores disponibles en partidas en tiempo real, asegurando un inicio rápido y justo del juego.</i>

### Backend

<b>URL</b> <b>localhost:/sala</b>	<b>Método</b> <b>POST</b>	<b>Código http</b> <b>101</b>
<b>N/A</b>	<b>N/A</b>	

### Frontend

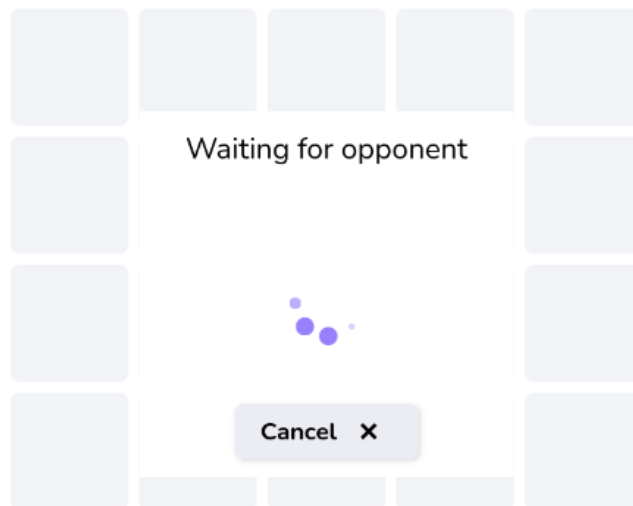
*Interacción esperada:*

*El usuario elige el modo de juego “multijugador”.*

### **Flujo visual y eventos:**

*Como usaremos websockets para el manejo del juego en tiempo real , la librería hace automáticamente una petición al servidor “POST” para cambiar el protocolo. Una vez hecho esto el usuario ingresa a una cola de espera cuando haya alguien con quien sea posible el emparejamiento el servidor los une en la misma sala.*

### **Mockups/Prototipos:**



## **Historia de Usuario 3**

### **Descripción conceptual**

<b>Módulo</b>	<i>Estadísticas al final de la partida</i>
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	<i>Al finalizar una partida, el sistema genera y muestra estadísticas relevantes para los jugadores, brindando información sobre su desempeño.</i>

### **Backend**

<b>URL</b> localhost:/estadisticas	<b>Método</b> GET	<b>Código http</b> 200
N/A	{ "status": "success", "data": [{ "id": 1, "nombre": "Juan Pérez" }] }	

	<pre> “partidas”:100, “palabras_acertadas”: 3     }   } } </pre>
--	--

## Frontend

### ***Interacción esperada:***

*Al finalizar una partida, el sistema genera y muestra estadísticas relevantes para los jugadores, brindando información sobre su desempeño.*

### ***Flujo visual y eventos:***

*Al finalizar una partida se le muestra al usuario una ventana emergente donde puede ver sus estadísticas de juego. Habrá un botón para continuar con otra partida o cambiar a otro modo de juego.*

### **Mockups/Prototipos:**

