



## Historia de Usuario #7

### Descripción conceptual

<b>Módulo</b>	Emparejamiento específico (Sala privada de juego)
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	El usuario tiene la opción de elegir entre jugar con otro usuario al azar (emparejamiento aleatorio) o crear/ unirse a una sala privada para jugar con un amigo o conocido.

### Backend

URL	Método	Código http
localhost:8080/sala	POST	200
Este endpoint permite al usuario unirse a un emparejamiento aleatorio con otro jugador. Retorna un código 200 si el emparejamiento es exitoso, junto con un identificador único de la partida. Si hay un error, retorna un código 400 con un mensaje de error.		
Unset <pre>{ "playerId": "id_jugador1" }</pre>	Unset <pre>200: { "status": "success",       "data": { "gameId": "12345",                 "opponent": "id_jugador2" } }</pre>	

### Frontend

#### Interacción esperada:

El usuario selecciona el modo "Multijugador" desde el menú principal.  
El sistema muestra: "Crear o unirse a una sala privada": Para jugar con un amigo o conocido.  
"Crear sala": El usuario crea una nueva sala privada y recibe un código único para compartir.  
"Unirse a sala": El usuario ingresa un código de sala para unirse a una sala existente.  
Subopción 1: Crear sala:

El usuario selecciona "Crear sala".

El sistema genera un código único de sala (por ejemplo, "ABC123") y lo muestra en pantalla.

El usuario comparte este código con otro jugador para que se una a la sala.

El sistema muestra un mensaje de "Esperando a que un jugador se una..." y un botón para cancelar.

Subopción 2: Unirse a sala:

El usuario selecciona "Unirse a sala".

El sistema muestra un campo de texto para ingresar el código de sala.

El usuario ingresa el código y presiona el botón "Unirse".

Si el código es válido y la sala está disponible, el sistema une al usuario a la sala y muestra un mensaje de "Unido a la sala. Esperando a que el creador inicie la partida...".

Si el código es inválido o la sala está llena, el sistema muestra un mensaje de error: "Código de sala inválido o sala llena.".

Inicio de la partida:

Una vez que ambos jugadores están listos (en el caso de salas privadas), el sistema inicia la partida y muestra la interfaz de juego.

### Flujo visual y eventos:

pantalla de selección de modo de juego:

Muestra las opciones "Jugar con otro usuario al azar" y "Crear o unirse a una sala privada".

El usuario selecciona una opción y el sistema redirige a la pantalla correspondiente.

Pantalla de emparejamiento aleatorio:

Muestra un mensaje de "Buscando oponente..." y un spinner de carga.

Una vez encontrado un oponente, el sistema inicia la partida.

Pantalla de creación de sala:

Muestra el código único de sala y un mensaje de "Esperando a que un jugador se una...".

Incluye un botón para cancelar la búsqueda.

Pantalla de unión a sala:

Muestra un campo de texto para ingresar el código de sala y un botón "Unirse".

Si el código es válido, el sistema une al usuario a la sala.

Si el código es inválido, muestra un mensaje de error.

### Mockups/Prototipos:



