



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

## Historia de Usuario #4

### Anexo de Documentos Relacionados:

#### Descripción conceptual

<b>Módulo</b>	Textfield de nickname
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	El usuario debe usar un campo de texto donde escribir su nombre o nickname de preferencia, el cual será usado posteriormente para identificarlo durante la partida.

#### Backend

URL	Método	Código http
localhost://nickname	POST	200 (éxito), 400 (error en la entrada)
Esta historia de usuario permite al usuario enviar su nombre o nickname a través de un campo de texto. Si el nombre es válido, se retorna un código 200 y se almacena en la base de datos. Si el nombre no cumple con los requisitos (por ejemplo, está vacío o contiene caracteres no permitidos), se retorna un código 400 con un mensaje de error.		
Unset <pre>{ "nickname": "NombreDelUsuario" }</pre>	Unset <pre>200: { "status": "success", "message": "Nickname guardado correctamente" }</pre>	
	Unset <pre>400: { "status": "error", "message": "El nickname no puede estar vacío o contiene caracteres</pre>	

	<pre>no permitidos" }</pre>
--	-----------------------------

### Frontend

#### Interacción esperada:

El usuario ingresa a la pantalla de inicio de sesión o configuración de perfil.  
Encuentra un campo de texto etiquetado como "Nombre".  
El usuario escribe su nombre o nickname de preferencia en el campo de texto.  
El usuario hace clic en un botón "Buscar partida" para enviar la información.

#### Flujo visual y eventos:

El campo de texto está vacío inicialmente.  
El usuario escribe su nombre o nickname.  
Si el campo está vacío o contiene caracteres no permitidos, se muestra un mensaje de error debajo del campo de texto.  
Si el nombre es válido, al hacer clic en "Buscar partida", se muestra un mensaje de éxito y el sistema redirige al usuario a la siguiente pantalla

#### Mockups/Prototipos:

← Logo

Nickname

Buscar partida