



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:

- <https://lapalabradeldia.com/como-jugar/>; página de referencia para la creación del tutorial. Nuestro objetivo es lograr una mejoría respecto al diseño.

Descripción conceptual

Módulo	Tutorial del juego
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<ol style="list-style-type: none">1. El tutorial debe explicar el objetivo del juego y sus instrucciones.2. Debe ser accesible desde la página principal.3. Debe incluir opciones para iniciar una partida normal o una partida multijugador.

Backend

URL	Método	Código html
localhost:8080/tutorial	GET	200, 404
Caso de uso técnico		
Al consultar la URL, se debe responder con el código 200 y servir el recurso HTML con las instrucciones del juego. En caso de error, se devuelve un mensaje con código 404.		

Datos de entrada	Datos de salida
N/A	<pre>Unset 200{ "status": "success", "message": "Tutorial cargado correctamente" }</pre>
N/A	<pre>Unset 404: { "status": "error", "message": "Página no encontrada" }</pre>

Frontend

Interacción esperada:

- Ingreso al sitio
El usuario accede a la página principal del juego.
Si es la primera vez que ingresa, es redirigido automáticamente al tutorial.
- Navegación por el tutorial
El usuario puede hacer scroll para recorrer las instrucciones.
Se presentan ejemplos visuales y explicaciones sobre el juego.
- Opciones al finalizar
Se muestran dos botones:
 - "Jugar partida normal" → Lleva al usuario al modo de un solo jugador.
 - "Jugar multijugador" → Redirige al modo en línea contra otro jugador.
- Opcional: Salida anticipada
Si el usuario ya conoce las reglas, puede omitir el tutorial y dirigirse al menú principal.

Flujo visual y eventos:

Flujo Visual:

Diseño del tutorial con secciones explicativas.

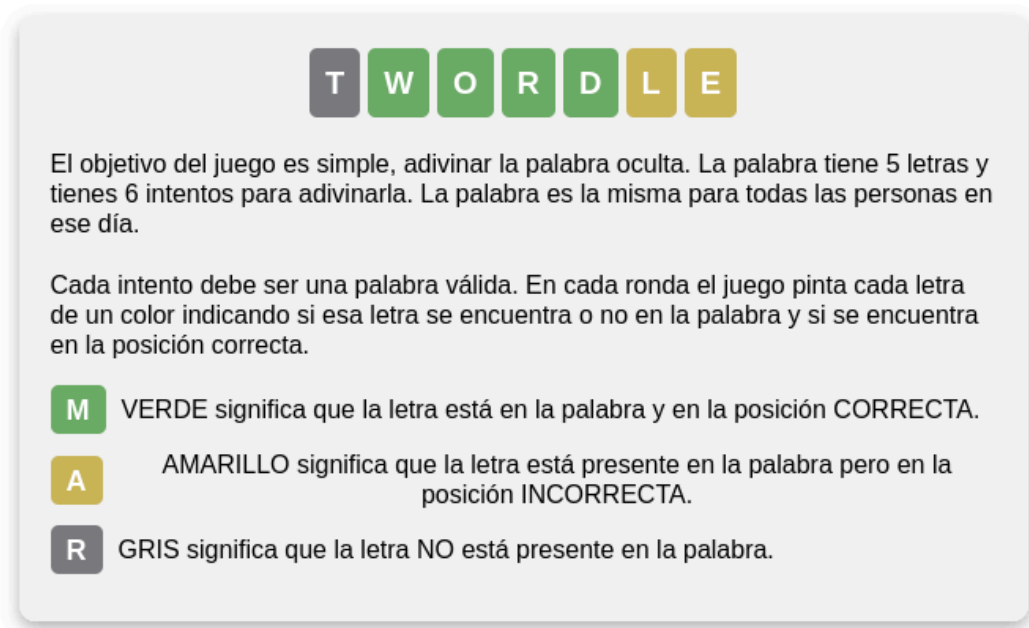
Disposición de botones y estructura de navegación.

Eventos:

Scroll para moverse por el tutorial.

Click en botones para cambiar de pantalla.

Mockups/Prototipos:



Notas Adicionales:

- El juego puede resultar confuso para usuarios nuevos así que este requerimiento es sumamente importante.
- Persistencia de datos: Si el usuario ya completó el tutorial una vez, se puede almacenar un indicador en localStorage o la base de datos para evitar redirigirlo nuevamente.
- Tiempo estimado: El tutorial no debe exceder los 2 minutos para evitar fatiga del usuario.
- Compatibilidad: Debe funcionar en dispositivos móviles y navegadores modernos.
- Pruebas: Se recomienda hacer pruebas de usabilidad para garantizar que el tutorial es claro y fácil de seguir.