

Historia de Usuario 7

Descripción conceptual

Módulo	<i>Emparejamiento específico (Sala privada de juego)</i>
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	<i>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.</i>

Backend

URL localhost:8080/sala	Método POST	Código http 200
<i>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.</i>		
<i>{ "playerId": "id_jugador1" }</i>	<i>{ "status": "success", "data": { "gameId": "12345", "opponent": "id_jugador2" } }</i>	

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.

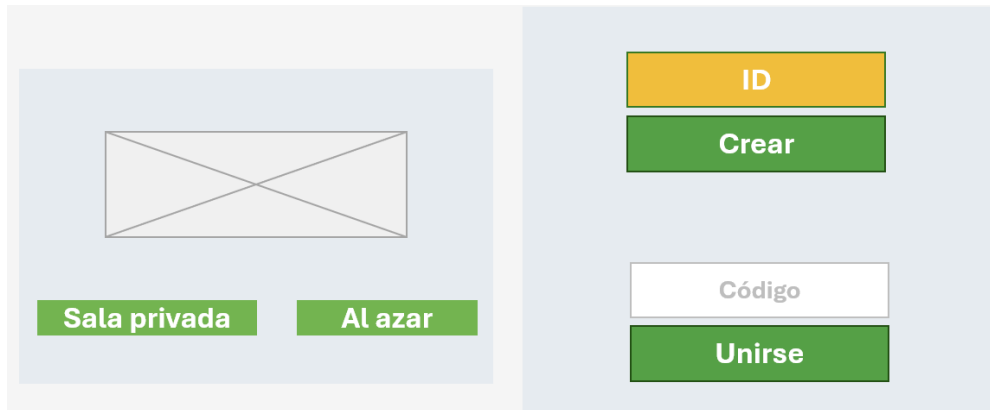
Pantalla de unión a sala:

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:



Historia de Usuario 8

Descripción conceptual

Módulo	Botón de revancha
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	El usuario tiene la opción de solicitar una revancha después de finalizar una partida, lo que permite jugar nuevamente contra el mismo oponente.

Backend

URL	Método	Código http
localhost:8080/juego/revancha	POST	200
Este endpoint permite a un usuario solicitar una revancha después de finalizar una partida. Retorna un código 200 si la solicitud es exitosa y el oponente acepta la revancha, junto con un identificador único de la nueva partida. Si el oponente rechaza la revancha o hay un error, retorna un código 400 con un mensaje de error.		
{ "gameId": "12345", "playerId": "id_jugador1" }	{ "status": "success", "data": { "newGameId": "67890", "opponent": "id_jugador2" } }	

Frontend

Interacción esperada:

El usuario finaliza una partida (ya sea que haya ganado o perdido).

El sistema muestra un mensaje de resultado:

Si el usuario ganó: "¡Ganaste! ¿Quieres una revancha?"

Si el usuario perdió: "¡Perdiste! ¿Quieres una revancha?"

Junto al mensaje, se muestran dos botones:

"Sí, revancha": Para solicitar una revancha.

"No, salir": Para volver al menú principal.

Flujo visual y eventos:

Pantalla de resultado de la partida:

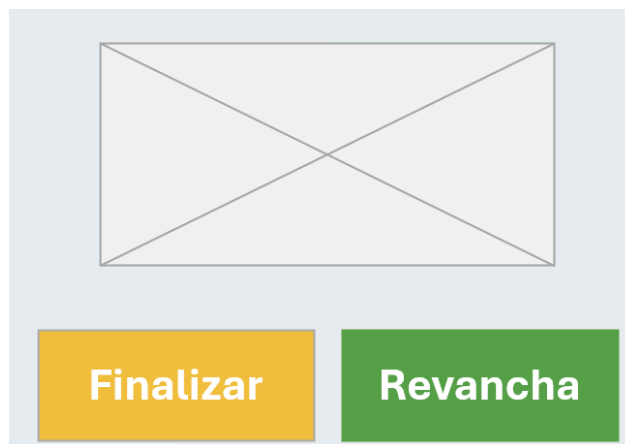
Muestra el mensaje de victoria o derrota.

Incluye los botones "Sí, revancha" y "No, salir".

Esperando respuesta del oponente:

Muestra un mensaje de "Esperando respuesta del oponente..." y un spinner de carga.

Mockups/Prototipos:



Notas Adicionales:

Historia de Usuario 9

Descripción conceptual

Módulo	Página responsive
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	La interfaz de usuario de Twordle debe ser responsive, es decir; debe adaptarse correctamente a diferentes dispositivos (móviles, tablets, escritorios) y tamaños de pantalla, garantizando una experiencia de usuario óptima en todos los casos.

Backend

URL N/A	Método N/A	Código http N/A
<i>Este requerimiento no implica cambios en el backend, ya que se enfoca en la interfaz de usuario y el frontend.</i>		
N/A		N/A

Frontend

Interacción esperada:

*El usuario accede a Twordle desde un dispositivo móvil, tablet o escritorio.
La interfaz se ajusta automáticamente al tamaño de la pantalla, mostrando los elementos de manera óptima.*

Flujo visual y eventos:

*Pantalla de inicio en móvil:
Los elementos se apilan verticalmente.
Los botones son grandes y fáciles de tocar.
El menú de navegación está colapsado en un ícono de hamburguesa*

Mockups/Prototipos:

