

Contents

1. Formulario creación de partida:
 - El formulario debe tener campos para el nombre de la partida
 - El campo debe ser obligatorio
 - Al enviar el formulario, se debe crear una nueva partida en el sistema.
2. Endpoint creación de partida:
 - EL endpoint debe aceptar una solicitud POST con los detalles de la nueva partida en el cuerpo de la solicitud.
 - Debe devolver un código de estado HTTP 201 si la partida se crea exitosamente.
 - Debe devolver un código de estado HTTP 400 si los detalles de la partida son inválidos.
3. Formulario para unirse a partida:
 - El formulario debe tener un campo para el nombre de la partida
 - El campo debe ser obligatorio
 - Al enviar el formulario, el jugador debe ser agregado a la partida en el sistema.
4. Endpoint para agregar un jugador a una partida:
 - EL endpoint debe aceptar una solicitud POST con el ID del jugador en la URL
 - Debe devolver un código de estado HTTP 200 si el jugador se agrega correctamente.
 - Debe devolver un código de estado HTTP 404 si la partida no existe.
 - Debe devolver un código de estado HTTP 400 si la ID del jugador es invalida
5. Interfaz para iniciar partida:
 - La interfaz debe mostrar un botón para iniciar la partida.
 - Al hacer clic en el botón, la partida debe iniciar y la interfaz debe cambiar para reflejar el estado de la partida.
6. Endpoint para iniciar una partida:
 - El endpoint debe aceptar una solicitud POST con los detalles de la nueva partida en el cuerpo de la solicitud.
 - Debe devolver un código de estado HTTP 200 al iniciar con éxito la partida.
7. Interfaz para robar carta del mazo:
 - Debe mostrar un botón para robar carta del mazo.
 - Al hacer clic en el botón, se debe agregar una carta a la mano del jugador.
8. Endpoint para repartir una carta a un jugador:
 - El endpoint debe aceptar una solicitud PUT con la id de la partida y la ID del jugador en el cuerpo de la solicitud
 - Debe agregar una carta al mazo del jugador.
 - Debe eliminar la carta del mazo.
 - Debe devolver un código de estado HTTP 200 al entregar con éxito la carta.

9. Interfaz para seleccionar una carta de la mano del jugador:
 - La interfaz debe mostrar todas las cartas en la mano del jugador.
 - El jugador debe poder seleccionar una carta haciendo clic en ella.
10. Endpoint para jugar una carta de la mano de un jugador:
 - El endpoint debe aceptar una solicitud POST con los detalles de la carta en el cuerpo de la solicitud.
 - Debe eliminar la carta de la mano del jugador y ponerla en el campo de juego.
 - Debe devolver un código de estado HTTP 200 al jugar con éxito la carta.