



## Historias de usuario

### Anexo de Documentos Relacionados:

- [HTTP response status codes – MDN Web Docs](#)

### 1. Módulo jugar partida local

#### Descripción conceptual:

<b>Módulo</b>	Módulo jugar partida local
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	Permitir a los usuarios iniciar una partida de ajedrez en el mismo dispositivo, alternando los movimientos entre dos jugadores o jugando contra sí mismos. La partida debe respetar todas las reglas del ajedrez.

#### Backend:

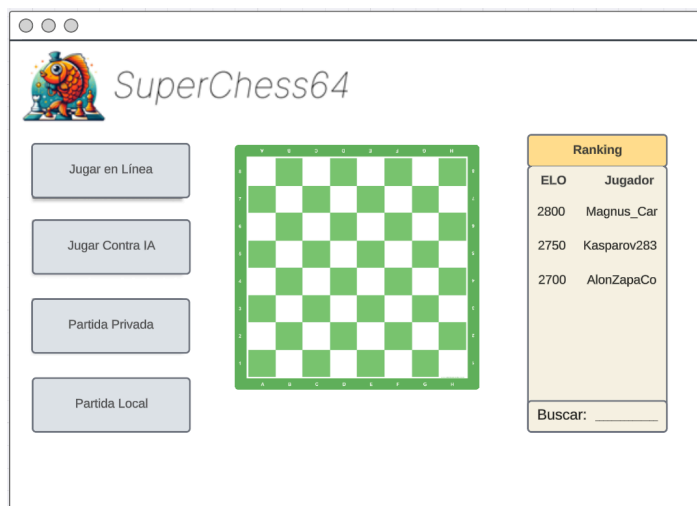
URL	Método	Código html
/api/matchmaking/local	POST	200 500
<b>Caso de uso técnico</b>		
Si se retorna el código 200, indicará que la partida local ha sido creada correctamente. Si se retorna el código 500, indicará que ocurrió un error inesperado en el servidor.		
<b>Datos de entrada</b>	<b>Datos de salida</b>	
<pre>{   "player_id": "123456",   "game_mode": "local" }</pre>	<b>200:</b> <pre>{   "match_id": "local_001",   "players": {     "player_1": "Jugador1",     "player_2": "Jugador2"   } }</pre>	

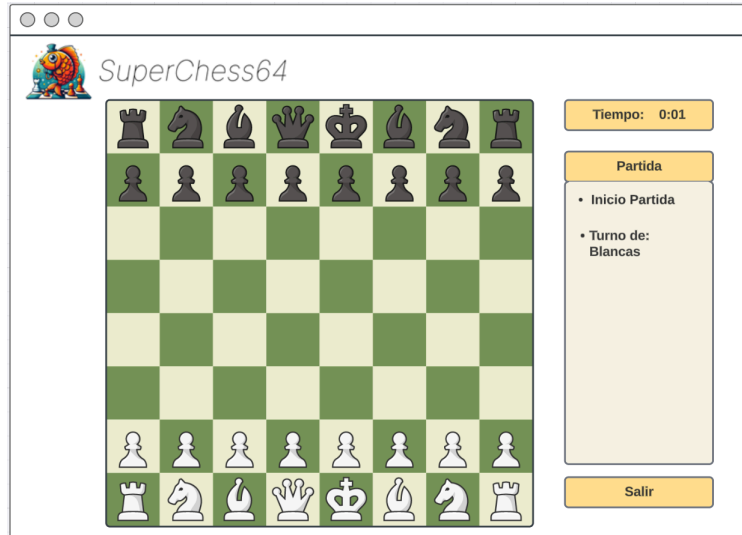
	<pre> }, "time_control": "none", "status": "game_started", "board_url": "/local-game/local_001" } </pre>
	<p><b>500:</b></p> <pre> {   "error": "Unexpected error occurred. Please try again later." } </pre>

## Frontend

**Interacción esperada:** El usuario selecciona la opción de "Partida Local".

**Flujo visual y eventos:** El sistema generará una sala donde se podrá jugar de manera local.





## 2. Módulo de mensajes entre jugadores

Descripción conceptual:

<b>Módulo</b>	Módulo de mensajes entre jugadores
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	Permitir que los jugadores se comuniquen en tiempo real durante una partida en curso a través de un sistema de chat integrado. Este chat solo estará disponible en partidas en línea (no en partidas locales ni contra la IA). Debe admitir mensajes de texto con un límite de 200 caracteres y actualizarse en tiempo real.

Backend:

URL	Método	Código html
/api/chat/send-message	POST	200 400 500
<b>Caso de uso técnico</b>  Si se retorna el código 200, indicará que el mensaje fue enviado correctamente. Si se retorna el código 400, indicará que hubo un error en la solicitud, ya sea por datos inválidos o porque el usuario no está autenticado. Si se retorna el código 500, indicará un fallo en el servidor.		
<b>Datos de entrada</b>	<b>Datos de salida</b>	
{	<b>200:</b>	



### 3. Módulo Consultar Ranking

#### Descripción conceptual

<b>Módulo</b>	Módulo Consultar Ranking
<b>Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):</b>	Permitir que los usuarios (autenticados o invitados) consulten la clasificación de los jugadores basada en su ELO. El sistema debe mostrar un listado ordenado de los jugadores con mejor puntuación y permitir la búsqueda de jugadores específicos por su nickname.

#### Backend:

URL	Método	Código html
/api/ranking/get	GET	200 204 400 500

#### Caso de uso técnico

Si se retorna el código 200, el sistema devuelve una lista de jugadores ordenados por su ELO.  
Si se retorna el código 204, el sistema indica que no hay jugadores en el ranking.  
Si se retorna el código 400, indica que la solicitud es inválida (por ejemplo, un error en los parámetros de búsqueda).  
Si se retorna el código 500, indica un fallo en el servidor.

Datos de entrada	Datos de salida
	<b>200:</b> { "status": "ranking_fetched", "players": [ { "rank": 1, "id": "987654", "nickname": "Magnus_Carl123", "elo": 2800 }, { "rank": 2, "id": "456789", "nickname": "Kasparov2833", "elo": 2750 }, { "rank": 3, "id": "123456",

	<pre> "nickname": "AlonZapaCo", "elo": 2700 } ] } </pre>
	<b>204:</b> <pre> {   "status": "no_players_in_ranking",   "message": "Aún no hay clasificaciones disponibles." } </pre>
<pre> {   "search": "Kasparovi" } </pre>	<b>400:</b> <pre> {   "error": "Invalid Nicknme" } </pre>
	<b>500:</b> <pre> {   "error": "Unexpected error occurred. Please try again later." } </pre>

## Frontend

**Interacción esperada:** El usuario puede digitar un Nickname en el espacio de “Buscar:” en la mini pestaña de Ranking, luego puede oprimir “enter” para iniciar la búsqueda.

**Flujo visual y eventos:** Se muestra en la lista el nombre del jugador con su puntaje respectivo.

