

5. Sistema de Mensajes entre Jugadores
Actor: Usuario autenticado
Breve descripción: Un usuario quiere comunicarse con su oponente mediante un chat.
Precondiciones: <ol style="list-style-type: none">1. El usuario debe estar autenticado2. La partida debe estar en curso (No partida local ni partida contra IA).
Flujo Principal: <ol style="list-style-type: none">1. El usuario accede a la partida en curso (No local o contra IA).2. Se habilita un panel de chat con un campo de texto.3. El usuario envía un mensaje y el oponente lo recibe en tiempo real.4. Los jugadores pueden seguir chateando hasta que finalice la partida.
Flujo Alternativo: <ol style="list-style-type: none">1. Si el usuario intenta escribir un mensaje que exceda el límite de caracteres (200), el sistema no los agrega.
Postcondiciones: <ol style="list-style-type: none">1. El mensaje queda visible en el chat de partida.