



Historias de usuario # 04

Anexo de Documentos Relacionados:

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

Módulo jugar partida local

Descripción conceptual:

Módulo	Módulo jugar partida local
Descripción de la(s) funcionalidad(es) requerida(s):	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
Caso de uso técnico		
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.		
Datos de entrada	Datos de salida	
<pre>{ "player_id": "123456", "game_mode": "local" }</pre>	200: <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>500:</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.

