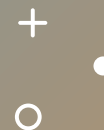


DESARROLLO DE APLICACIONES WEB FRONT END



Módulo 4



CLASE 6

[Introducción](#)

[Postman](#)

[Instalación](#)

[Configuración](#)

[Métodos](#)

[Respuestas](#)

[Enviar una solicitud](#)

[Colecciones y ambientes](#)



Introducción

En esta clase trabajaremos con algo que ya hemos trabajado con anterioridad, pero esta vez lo veremos más en detenimiento, porque es sumamente útil esta librería.

Es el turno nuevamente de jQuery. El cual nos hará mucho más sencilla la manipulación del DOM, además de simplificarnos el código.

Esto podrá usarlo para todos sus próximos códigos.



y con ustedes... Postman

Postman es una aplicación que nos permite **realizar pruebas API**. Es un cliente HTTP que nos da la posibilidad de testear 'HTTP requests' a través de una interfaz gráfica de usuario, por medio de la cual obtendremos diferentes tipos de respuesta que posteriormente deberán ser validados.



Instalación

Postman puede instalarse en su computadora o bien utilizarlo desde el navegador.

Para instalarlo está disponible para Windows 7 y versiones posteriores.

[Descargue](#) la última versión de Postman.

Seleccione y ejecute el .exe archivo para instalarlo.

Postman v9.4 es la última versión de Postman compatible con Windows de 32 y 64 bits.

Todas las versiones de Postman posteriores a v9.4 solo funcionarán en Windows de 64

bits. Puede continuar usando Postman v9.4 y versiones anteriores en Windows de 32 bits.

- +
 - La documentación de Postman es muy completa. En el siguiente
 - +
 - link le dejaremos la explicación de la página para que usted pueda utilizar todos los recursos que brinda.

Métodos

Postman nos ofrece muchos métodos para interactuar con los 'endpoints'. Los más utilizados y sus funciones son:

- **GET**: Obtener información
- **POST**: Agregar información
- **PUT**: Reemplazar la información
- **PATCH**: Actualizar alguna información
- **DELETE**: Borrar información

Códigos de Respuesta

Al testear APIs con Postman, normalmente obtendremos diferentes códigos de respuesta. Los más comunes incluyen:

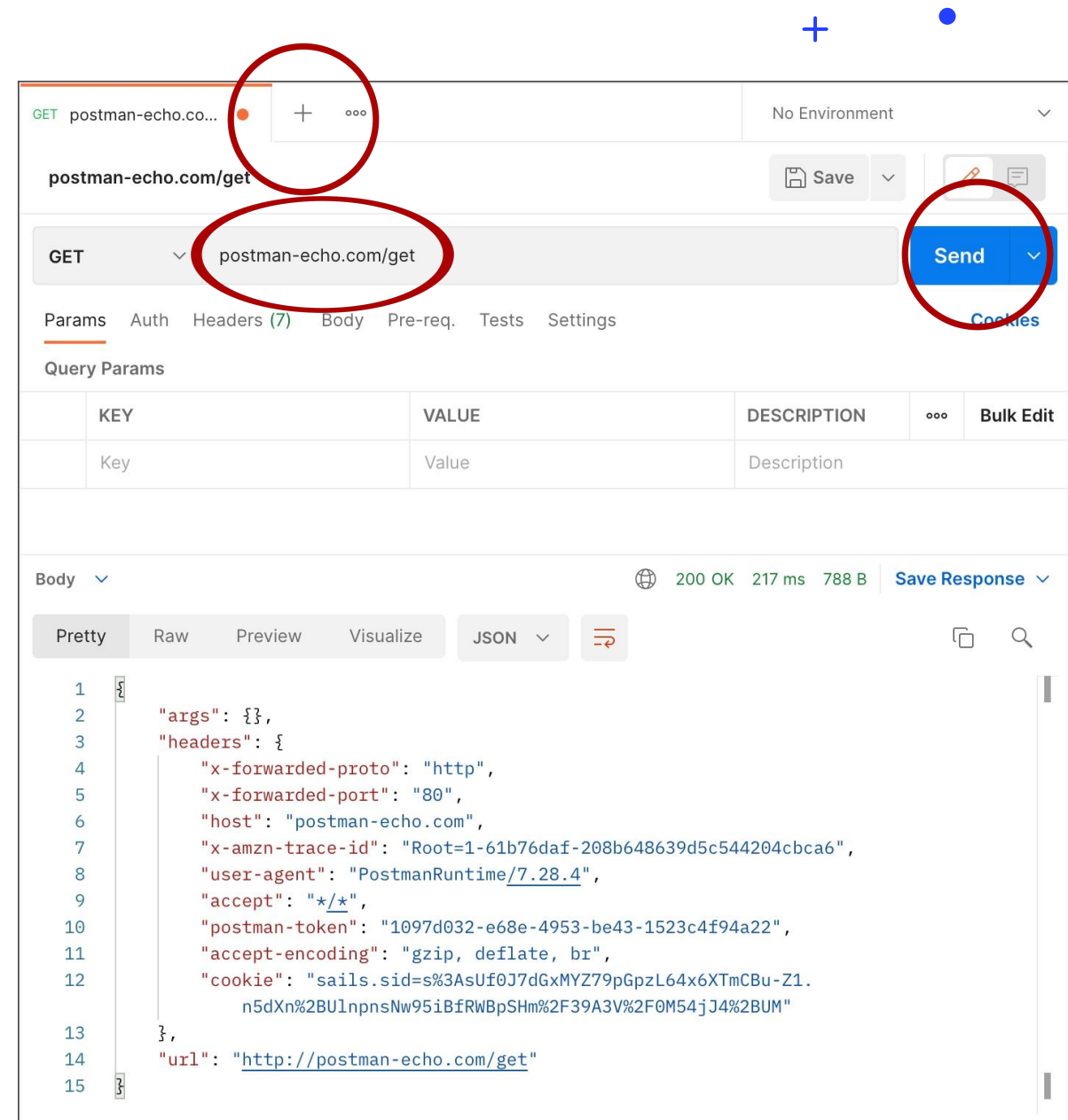
- **Serie 100:** Respuestas Temporales, por ejemplo: '102 Processing'.
- **Serie 200:** Respuestas donde el cliente acepta el request, siendo procesado exitosamente en el server, por ejemplo: '200 Ok'.
- **Serie 300:** Respuestas relacionadas a redireccionamiento URL, por ejemplo: '301 Moved Permanently'.
- **Serie 400:** Respuestas de error del lado del cliente, por ejemplo: '400 Bad Request'.
- **Serie 500:** Respuestas de error del lado del server, por ejemplo: '500 Internal Server Error'.

Enviar una solicitud

¿Listo para enviar tu primera solicitud? Abra Postman y comience:

1. Seleccione **+** en el área de trabajo principal para abrir una nueva pestaña .
2. Ingrese **postman-echo.com/get** para la URL de la solicitud.
3. Seleccione **Enviar** .

Verá los **datos de respuesta** enviados desde el **servidor** en el panel inferior.



¿Cómo funciona?

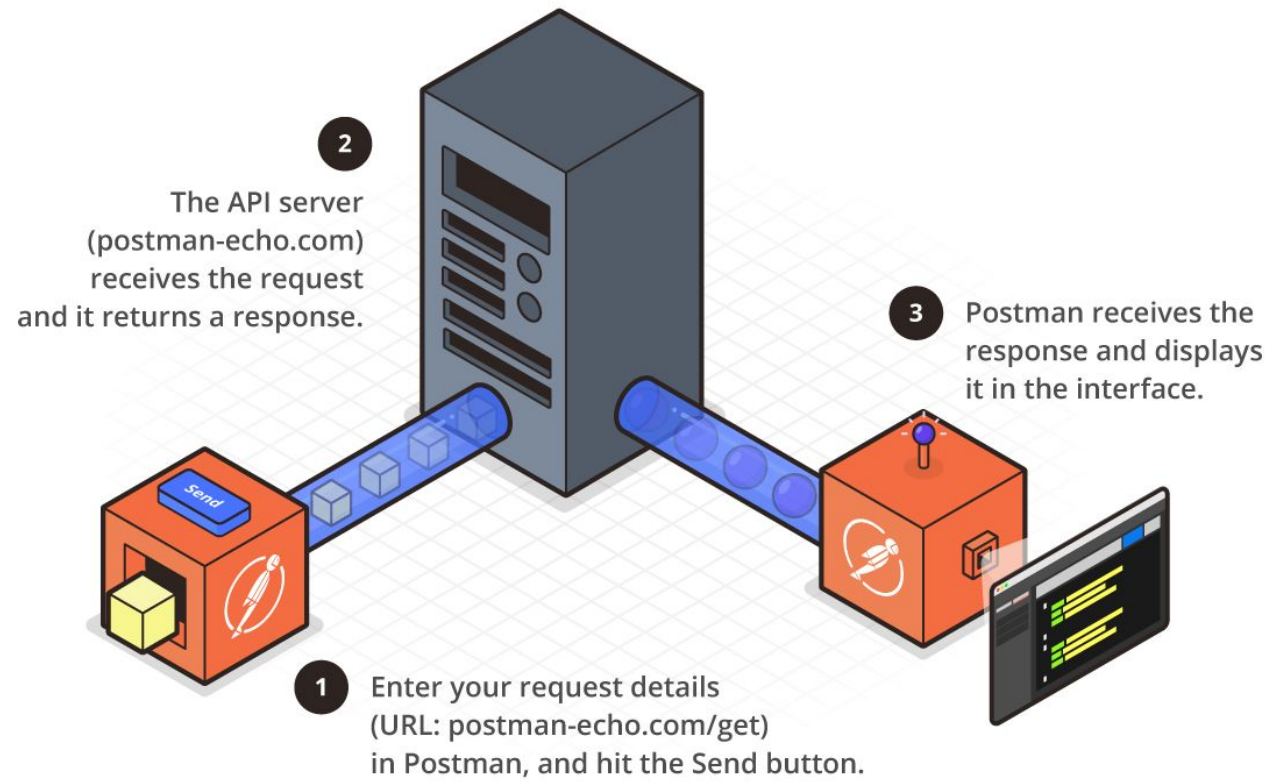
En este ejemplo, **Postman actúa como la aplicación cliente y se comunica con un servidor API**. Esto es lo que sucedió cuando seleccionó Enviar :

Postman envió una GET solicitud al servidor API de Postman ubicado en **Echopostman-echo.com**.

El servidor API recibió la solicitud, la procesó y devolvió una respuesta a Postman.

Postman recibió la respuesta y la mostró en el panel Respuesta .

Acaba de usar Postman para enviar una solicitud de API y obtuvo una respuesta del servidor de API.



Colecciones y ambientes



En Postman tenemos la posibilidad de **agrupar diferentes requests**. A esta capacidad se le conoce como **colecciones** y nos ayuda a organizar nuestras pruebas.

Estas colecciones son carpetas donde se almacenan los requests y pueden ser estructuradas como el equipo lo desee. Además, es posible exportarlas-importarlas.

Postman también tiene la capacidad de **crear diferentes ambientes mediante la creación/uso de variables**; por ejemplo, una variable URL apuntando a diferentes entornos de prueba (dev-QA), lo que nos habilitará para ejecutar nuestras pruebas en diferentes ambientes usando nuestros 'requests' existentes.

MÓDULO 4

+

o

.

GRACIAS

Aquí finaliza la clase n°6 del módulo 4

OTEC PLATAFORMA 5 CHILE