

Especialización en Back End I

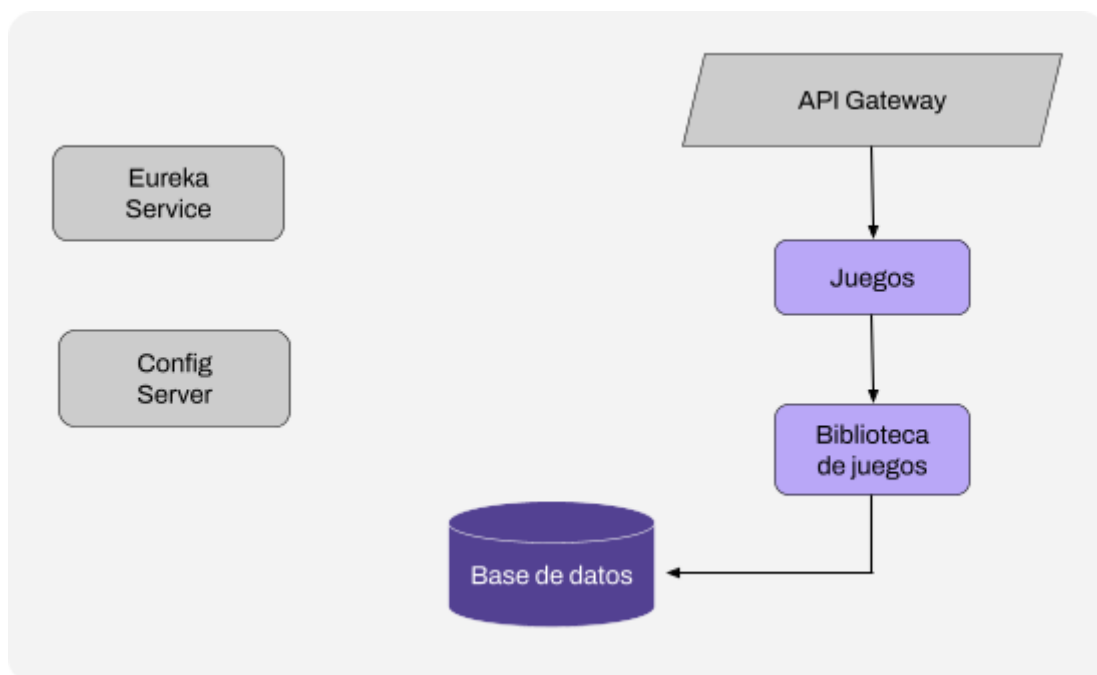
Ejercicio de clase

En esta clase repasaremos todo el contenido que hemos visto hasta ahora. Es mucho contenido, pero no te preocupes, porque cada herramienta que hemos visto hasta ahora se complementa con otra.

Vamos a desarrollar juntos este entorno de microservicios, donde tendrás la oportunidad de despejar todas las posibles dudas y conocer más en profundidad las herramientas utilizadas.

Consigna

A partir de la siguiente arquitectura de microservicios, construiremos las aplicaciones necesarias con Spring Cloud.





Dispondremos de los microservicios **Games** y **Games Library**. Debemos configurar el servidor Eureka para reconocer microservicios. Usando los nombres:

- servicio de juegos
- biblioteca de servicio

A su vez, debemos crear el proyecto de puerta de enlace y configurar el enrutamiento para ambos microservicios. Además de agregar y configurar el server config para obtener la configuración de un repositorio de Git.

Ajustes

Configurar el puerto de cada microservicio desde un repositorio Git.

Propiedad:

`server.port=`

servicio de juegos

Es una **API REST** que nos permite llevar el juego. El endpoint debe ser: **/juegos**

Cada juego tiene como atributos:

- id
- nombre
- clasificación
- desarrollador
- distribuidor

biblioteca de servicio

API REST que nos permite buscar en la biblioteca del usuario, trayendo los juegos que este usuario tiene. El endpoint debe ser: **/biblioteca/{usuario}**

- Usar Feign para comunicarse con el microservicio del servicio de juegos y obtener los juegos.



La respuesta tiene la siguiente estructura:

- usuario
 - juegos (Lista)
 - id
 - nombre
 - clasificación
 - desarrollador
 - distribuidor

Test

Agregar un juego a la biblioteca "noobmaster69" y recibir la biblioteca con el juego en la lista.