

Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Introducción a la Programación y Computación 2

Inga. Claudia Liceth Rojas Morales
Ing. Marlon Antonio Pérez Turk
Ing. William Estuardo Escobar Argueta
Ing. Jose Manuel Ruiz Juarez
Ing. Edwin Estuardo Zapeta Gómez



Tutores de curso:

Oscar René Jordán Orellana, Juan Pablo Osuna de León
Astrid Edith Hernández González, Henry Adolfo Gálvez
César Dionicio Sazo Mayen, Oscar Alejandro Rodríguez Calderon
Edwar Everaldo Zacarias, Javier Estuardo Lima Abrego
Monica Raquel Calderon Muñoz, Marco Antonio López Grajeda

PRÁCTICA 3

OBJETIVO GENERAL

Se busca que el estudiante sea capaz de utilizar los conocimientos adquiridos en laboratorio y que investigue como expandirlos en torno al lenguaje Python creando un servidor para ser consumido desde cualquier cliente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Implementación de servidor en Flask utilizando el lenguaje Python.
- Visualizar entradas y salidas del servidor.
- Apelar a la creatividad para solucionar problemas de diseño.

ENUNCIADO

HTTP define un conjunto de métodos de petición para indicar la acción que se desea realizar para un recurso determinado. Estos métodos de solicitud a veces son llamados *HTTP*. Cada uno de ellos implementa una semántica diferente, pero algunas características similares son compartidas entre algunos métodos.

Se requiere que implementen una API utilizando el framework Flask, dicha API deberá contar con al menos cuatro métodos HTTP diferentes, GET, POST, PUT y DELETE. Estos métodos deberán ser implementados bajo cualquier lógica en la que se pueda validar el correcto funcionamiento de cada uno de ellos.

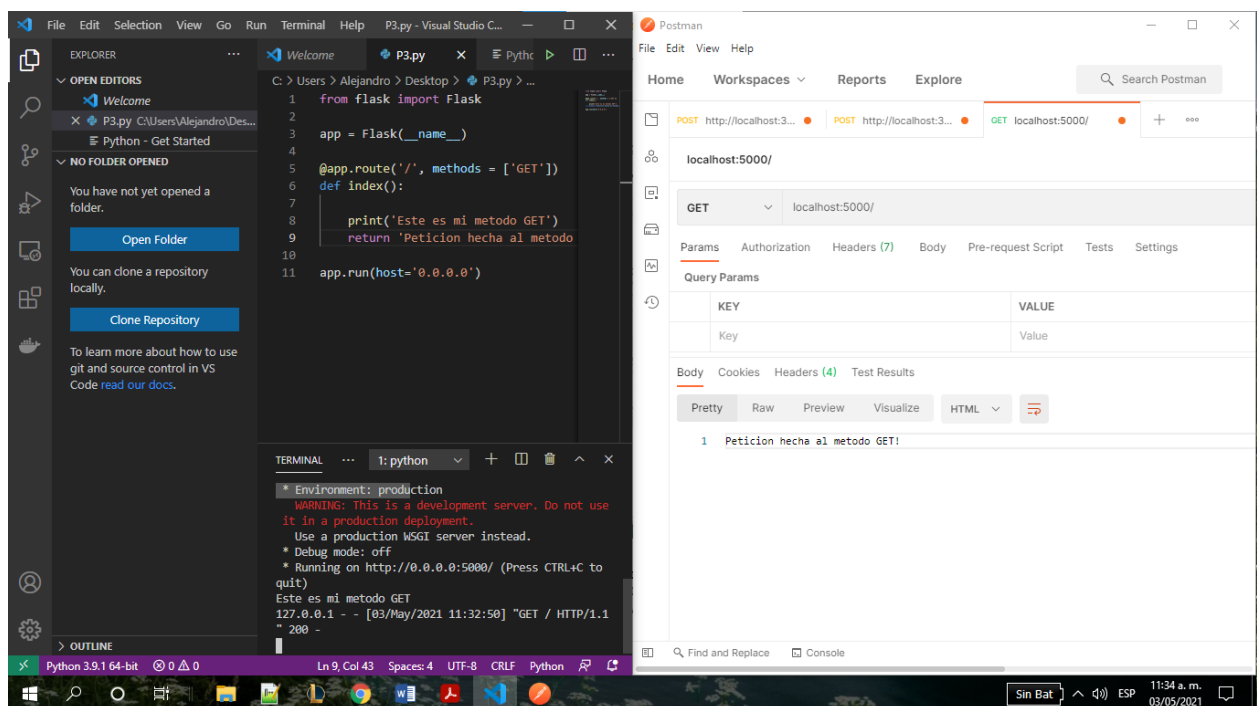
Sugerencia: Para la lógica de la API se sugiere que se puedan validar los datos en consola cuando se haga cualquiera de los diferentes métodos HTTP, ejemplo, si hago una petición a un método POST la información que vaya en dicha petición deberá imprimirse en consola, si hago un método GET únicamente se deberá indicar el tipo de método que se está solicitando.

Únicamente deberán crear la API y para realizar las pruebas deberán hacerlo con el programa POSTMAN, dicho programa nos permite realizar las pruebas correspondientes a los diferentes tipos de métodos HTTP.

CONSIDERACIONES

Se deberá implementar una API aplicando los diferentes métodos HTTP, para agilizar la calificación la cual no será presencial se les solicita que entreguen screenshots probando cada uno de los cuatro métodos solicitados en el enunciado, los screenshots deberán tener la hora y fecha de sus computadoras.

Ejemplo de screenshot: debe verse la parte del código ejecutándose, el POSTMAN con el método al que se está haciendo la petición, el resultado en consola, y la respuesta en POSTMAN. **Deberá verse claramente la hora y fecha de la computadora que se tome el screen para tener derecho a nota.**



ENTREGA

- La entrega será el domingo **09 de mayo** a más tardar a las 11:59 pm.
- La entrega será por medio de la UEDI.
- Se deberá subir un zip con sus archivos de nombre [IPC2]Practica3_#carnet.