

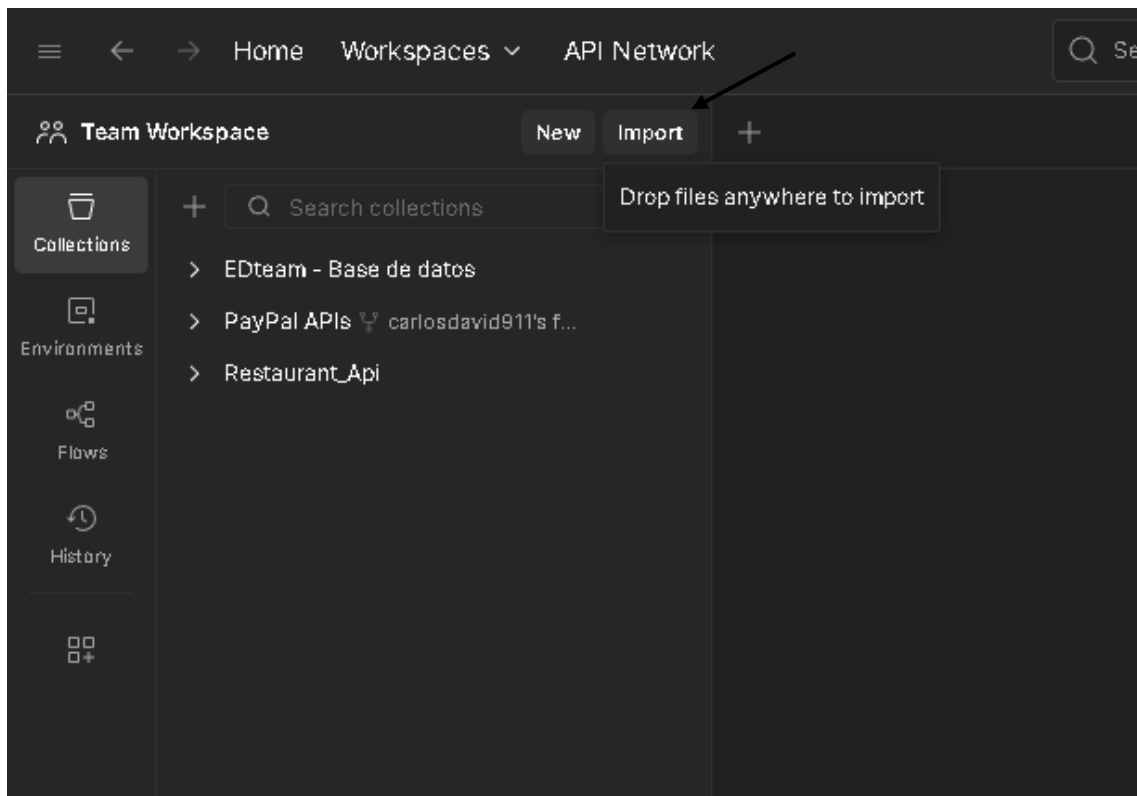
Guía para las pruebas en Postman

Paso 1: Abre Postman

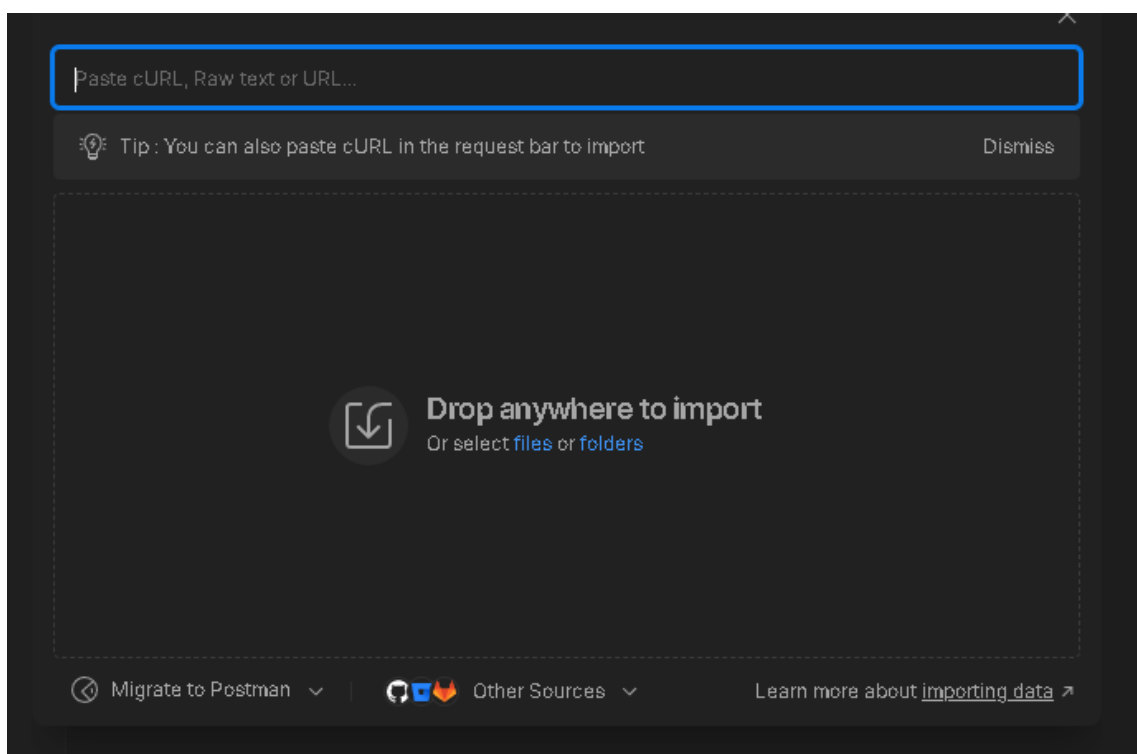
Paso 2: Importa tu colección

Tu colección es el conjunto de tus *endpoints* (tus rutas del back-end).

1. En la esquina superior izquierda, haz clic en el botón **"Import"**.

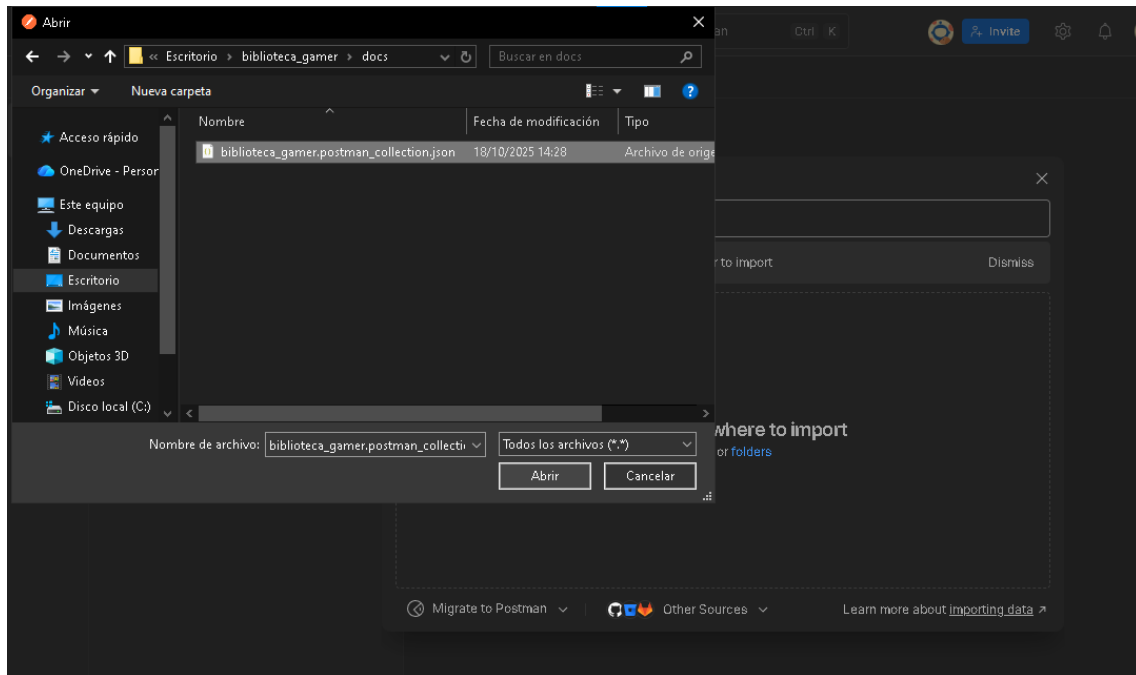


2. Se abrirá una ventana.



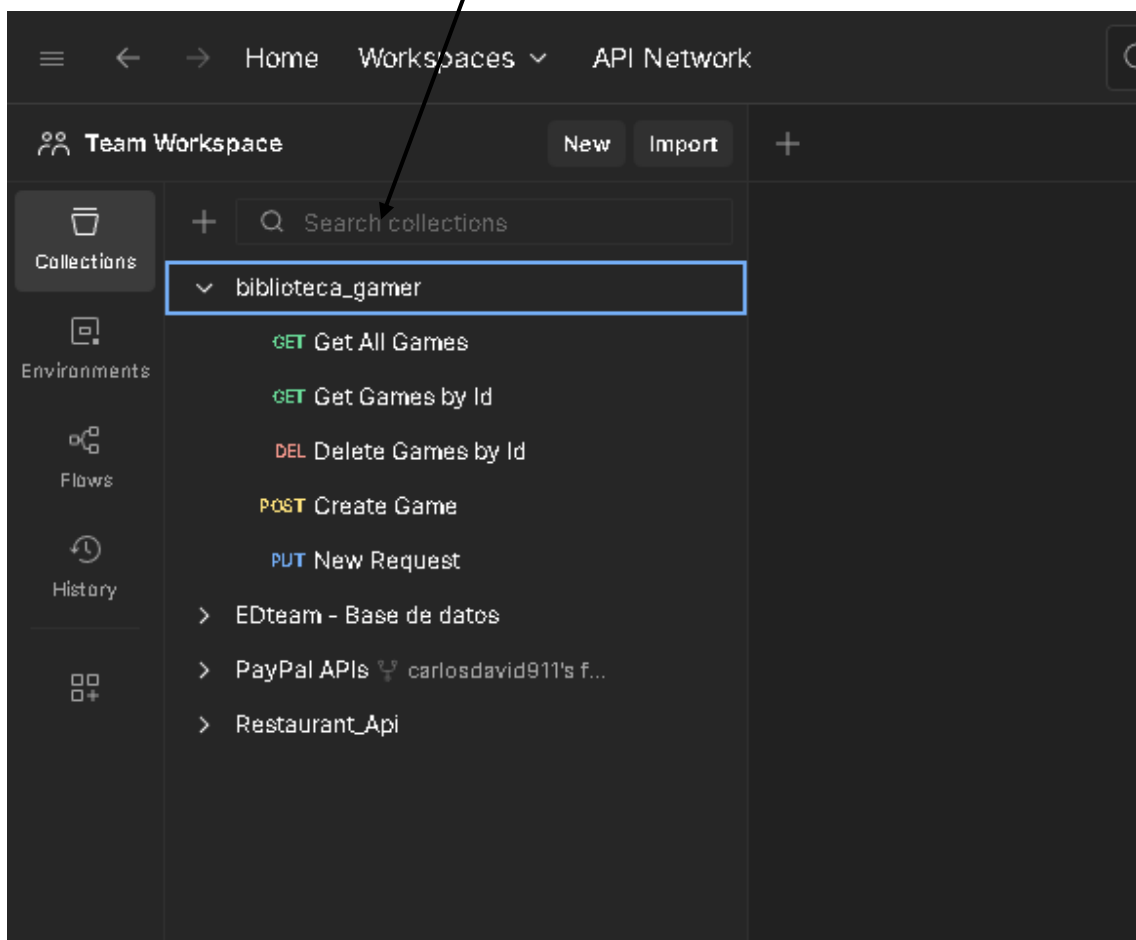
3. Arrastra tu archivo.json de la colección hasta ahí, o haz clic en **"files"** y selecciona tu archivo.

En este caso el archivo se llama: "biblioteca_gamer.postman_collection.json"



4. Luego haz clic en **Abrir**.

💡 Listo, ya tendrás todos tus endpoints con cada método en la barra lateral de la izquierda.



Paso 3: Prueba cada endpoint

Ahora vas a probar uno por uno.

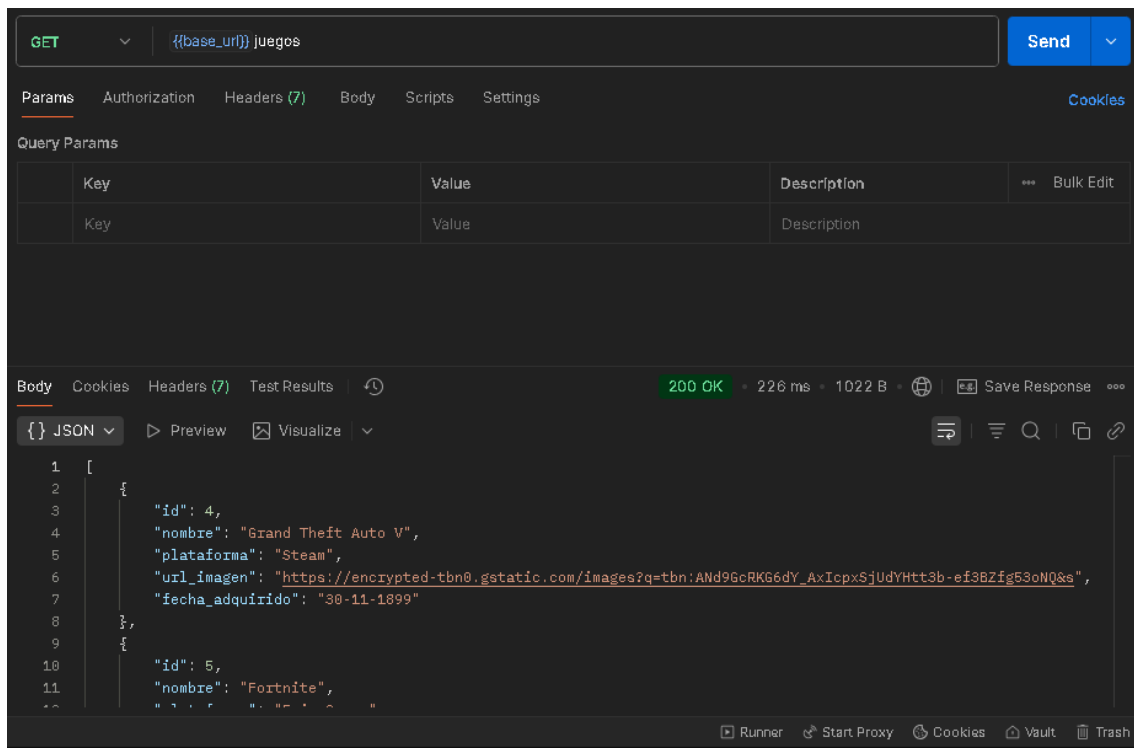
Haz clic en cada solicitud (endpoint) y presiona el botón **"Send"**.

Veamos cómo probar cada tipo 

GET (Obtener todos los datos)

1. Busca la solicitud que diga **GET** (por ejemplo: GET /juegos).
2. Haz clic sobre ella.
3. Asegúrate de que el servidor esté corriendo
4. Haz clic en el botón **"Send"**.
5. En la parte de abajo, aparecerá una respuesta con los datos (un texto o lista).

✓ Si ves tus datos, significa que tu back-end responde correctamente.



The screenshot shows a REST client interface with the following details:

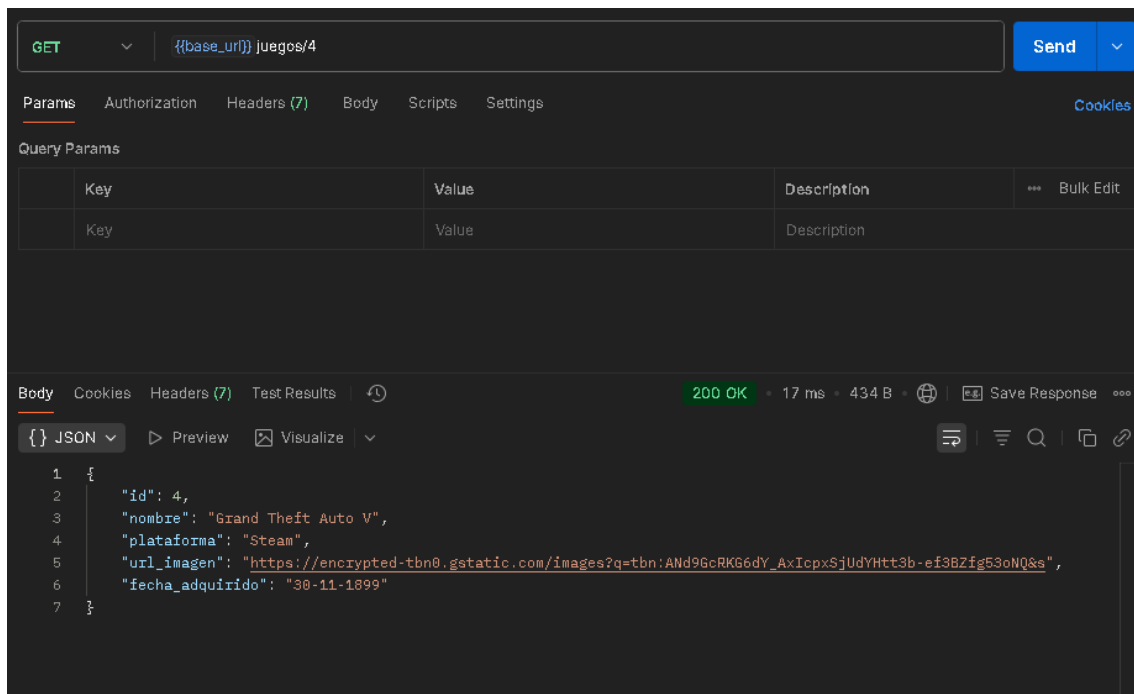
- Method:** GET
- URL:** {{base_url}} juegos
- Status:** 200 OK
- Response Time:** 226 ms
- Response Size:** 1022 B
- Response Format:** JSON
- Response Body:**

```
[
  {
    "id": 4,
    "nombre": "Grand Theft Auto V",
    "plataforma": "Steam",
    "url_imagen": "https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRKg6dY_AxIcpXsJdYHtt3b-ef3BZfg53oNQ&s",
    "fecha_adquirido": "30-11-1899"
  },
  {
    "id": 5,
    "nombre": "Fortnite",
    "plataforma": "Steam",
    "url_imagen": "https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRKg6dY_AxIcpXsJdYHtt3b-ef3BZfg53oNQ&s",
    "fecha_adquirido": "30-11-1899"
  }
]
```

GET by ID (Obtener un dato específico)

1. Busca la solicitud **GET** que tiene un "id" al final (por ejemplo: GET /juegos/1).
2. Si no hay ID, escríbelo tú al final de la URL (por ejemplo: http://localhost:3000/juegos/1).
3. Haz clic en **Send**.
4. Verás la información de ese elemento específico.

✓ Si aparece el objeto con ese ID, tu endpoint GET by ID funciona bien.



POST (Crear un nuevo dato)

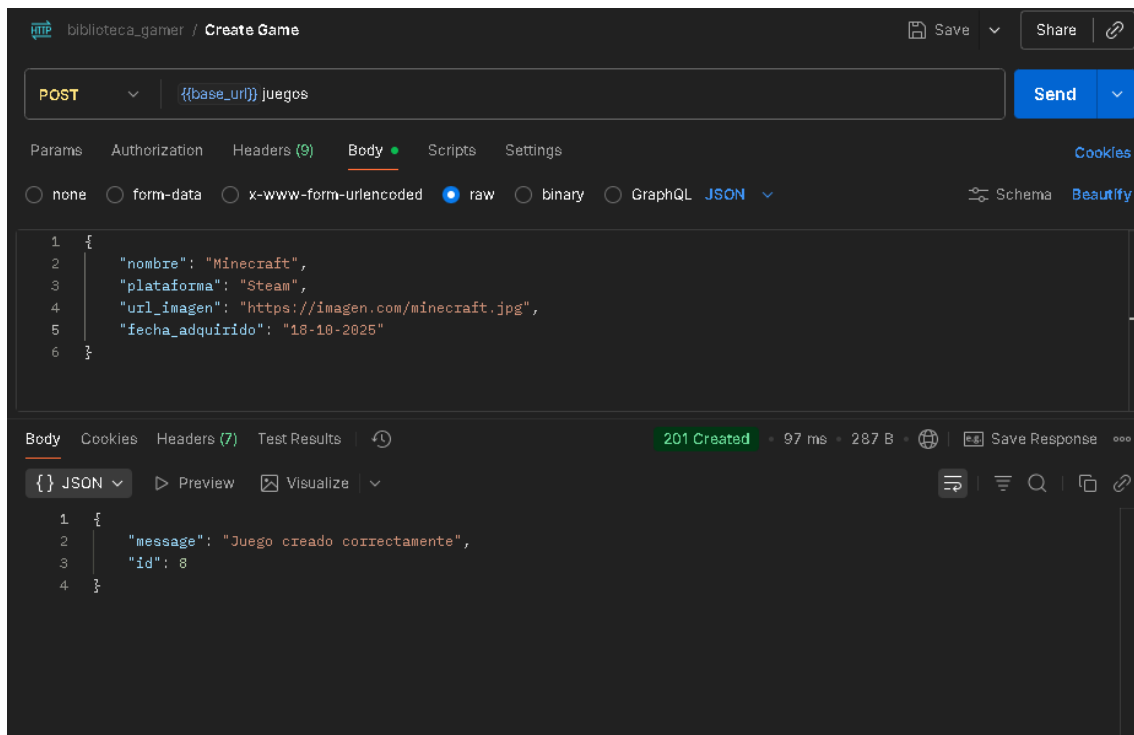
1. Busca la solicitud **POST** (por ejemplo: `POST /games`).
2. Haz clic en la pestaña **"Body"** debajo de la URL.
3. Selecciona la opción **raw** y elige el tipo **JSON**.
4. Escribe los datos que quieras crear, por ejemplo:

```
{
  "nombre": "Minecraft",
  "plataforma": "Steam",
  "url_imagen": "https://imagen.com/minecraft.jpg",
  "fecha_adquirido": "18-10-2025"
}
```

Nota: En la colección que se le brindo, los atributos para el método POST, ya vienen precargados, únicamente requieren que se llenen de datos.

5. Haz clic en **Send**.
6. En la parte inferior, Postman te mostrará la respuesta del servidor.

✓ Si ves un mensaje de éxito o el nuevo objeto creado, ¡funciona!



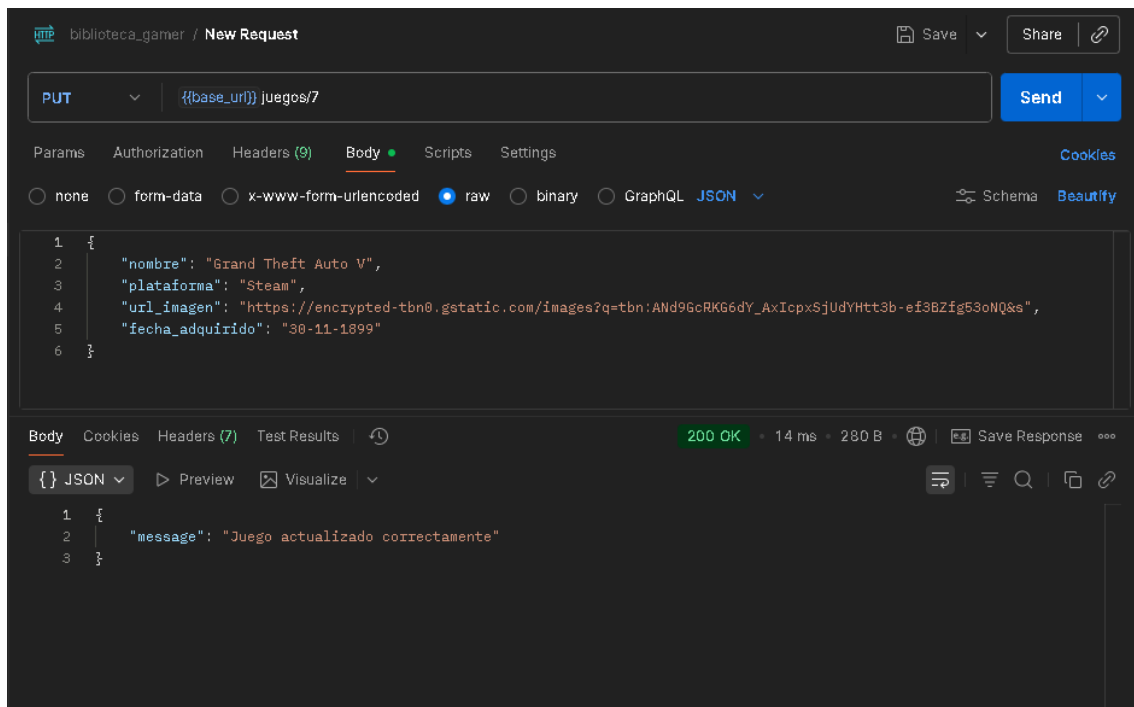
PUT (Actualizar un dato)

1. Busca la solicitud **PUT** (por ejemplo: `PUT /juegos/1`).
2. En **Body** → **raw** → **JSON**, escribe los datos que quieres actualizar, por ejemplo:

```
{  "nombre": "Minecraft Legends",  "plataforma": "Steam",  "urlImagen": "https://imagen.com/minecraft_legends.jpg",  "fechaAdquirido": "2025-10-18"}
```

5. Haz clic en **Send**.
6. Mira si el servidor responde con algo como:
"Juego actualizado correctamente" o el nuevo objeto.

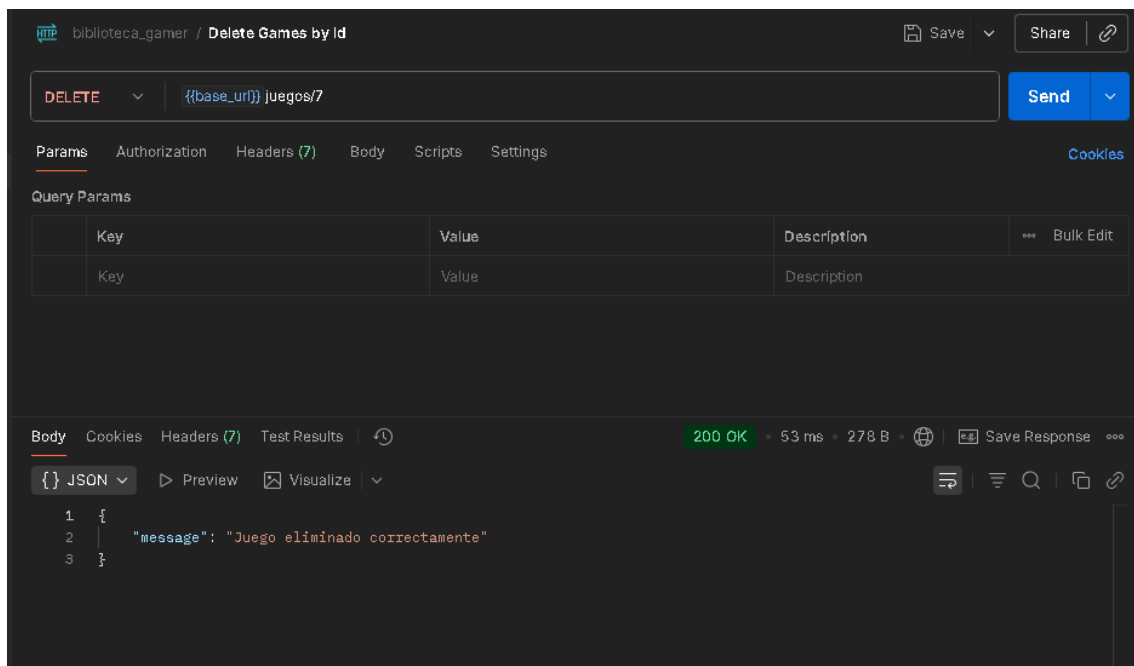
✓ *Eso significa que el PUT funciona perfecto.*



DELETE (Eliminar un dato)

1. Busca la solicitud **DELETE** (por ejemplo: DELETE /juegos/1).
2. Haz clic en **Send**.
3. Si el servidor responde con algo como "Eliminado correctamente" o un código 200, ¡funciona!

✓ *Tu endpoint DELETE está bien configurado.*



Estudiante: Carlos David Apolaya Mendoza