

Ficha 5 – Comunicação Cliente/Servidor

As fichas do módulo de React são sequenciais. Se não realizou a ficha anterior, deverá fazê-lo o quanto antes. No final da aula deverá submeter o .zip da pasta src do projeto no moodle. A submissão é pessoal. O plágio levará a anulação da submissão.

Nesta ficha irá proceder à ligação da sua aplicação com um servidor. Este servidor irá guardar a informação da sua lista de super-heróis, tão bem como as dos seus colegas. No final desta ficha a lista dos seus super-heróis ficará guardada no servidor, e, ao abrir a aplicação, irá receber a mesma lista.

Fica aqui a lista de **Endpoints** para integrar na sua aplicação:

- **GET** BASE_URL/users/ - Devolve a lista de utilizadores;
- **GET** BASE_URL/users/:PUBLIC_ID – Devolve a lista de super-heróis de um utilizador em específico;
- **GET** BASE_URL/users/:PUBLIC_ID/top – Devolve o top-3 da lista de super-heróis de um utilizador;
- **POST** BASE_URL/users/:SECRET_ID – Grava a lista de super-heróis de um determinado utilizador;
- **POST** BASE_URL/users/:SECRET_ID/top – Grava o top da lista de super-heróis de um determinado utilizador.

Os pedidos GET deverão ser feitos quando abre a página em questão (no **componentDidMount**, por exemplo). Os pedidos POST deverão ser feitos após edições no formulário/adicionar/remover favorito.

Como **Headers** dos **Requests**, deverá enviar:

```
'Accept': 'application/json',  
'Content-Type': 'application/json',
```

O resultado dos **GET top-3** e **GET super-heróis** vem em **JSON**. Deverá fazer **parse do JSON** e, de **seguida**, fazer **parse do JSON presente no campo “data”**.

A. Implementação da Gravação / Leitura

1. Abra o projeto da aula passada.
2. Crie um ficheiro JS com o nome de **api.js** na pasta **Shared**.

3. Nesse ficheiro, declare uma variável com o nome de **BASE_URL** e dê-lhe o valor <https://us-central1-league-of-heroes-backoffice.cloudfunctions.net/api/>.
4. Declare uma variável com o nome de **PUBLIC_ID** e coloque o seu número de aluno como valor.
5. Declare uma variável com o nome de **PRIVATE_ID** e peça ao seu professor o seu código privado.
6. Crie **5 funções**, uma para cada **endpoints**. Não se esqueça de as **exportar** para que possam ser acedidas nos outros ficheiros (export function getUsers(){ //código }).
7. Em cada uma das funções, faça o **fetch** ao endpoint respetivo, indicado no início da ficha. Não se esqueça de alterar o tipo de request (**GET** vs **POST**).
8. **Atualize** as suas funções de **Submit do formulário** e **Eliminar Super-Heroi** para que, sempre que fizer isso, envie o request para os endpoints respectivos a actualizar a base de dados.
 - a. Deverá converter o seu vetor de super-heróis em JSON (JSON.STRINGIFY) e enviar esse campo como post
9. **Atualize** a função de **Adicionar/Remover herói** da **lista de favoritos** para que, sempre que o faça, envie a informação para o endpoint respetivo.
10. Popule a lista do **top3** de acordo com o que o endpoint GET /users/:public_id/top devolve;
11. Popule a lista de **super-heróis** de acordo com o que o endpoint GET /users/:public_id/ devolve.
12. **Remova** o ficheiro **heroes.js**. Já não precisa dele visto ter toda a informação guardada num servidor.

B. Ver os super-heróis dos colegas ([extra](#))

13. No componente **Dashboard**, crie um **Select** com a **label** de **Utilizador**.
14. Nesse **Select**, coloque a lista de utilizadores proveniente do endpoint **GET USERS** (este select só deverá aparecer quando o request estiver concluído. Até lá, deverá aparecer o loader). O value por defeito deverá ser você mesmo (deve associar o PUBLIC_ID ao seu número de aluno).
15. Adicione a função para **alterar o id do utilizador** selecionado (no state) e associe-a à propriedade onClick do **Select** previamente criado.
16. Faça **disable** aos **botões** no Dashboard para que, quando o utilizador selecionado não for o seu (compare através do PUBLIC_ID), não seja permitido fazer ações.
17. Verifique se todas as funções estão a funcionar em condições e que não permite alterar os dados de outro utilizador.
18. Compacte a pasta **src** do seu projeto em **.zip** e submeta no moodle.