

Zadanie 5

Rozšírte Váš aplikačný server o nasledujúce Endpoint-y. YAML súbor s textom zadania sa nachádza na g-drive [Zadanie5.yaml](#)

Odovzdanie: 17.4.2022 23:59 do AISu zdrojové kódy + číslo commitu z Vášho gitu. V rámci gitu je teda potrebné mať vaše aktuálne zdrojové kódy.

Odpovede je potrebné vracať s **200** http response code a media type **application/json**. Kvalita kódu je za **1,5b**. V prípade, že Váš aplikačný server nie je dostupný online je možné za zadanie získať maximálne polovicu bodov (5,5b).

Vaše SQL query pridajte aj do README.MD súboru tak aby bolo zrejmé, ktorého endpointu sa týkajú.

Strany pre jednotlivých hráčov sú rozlíšené na základe pozície hráča v hre

- Radiant pozícia 0 až 4
- Dire pozícia 128 až 132

Jednotlivé Endpointy je potrebné realizovať pomocou jednej SQL query.

Príklady výstupov pre jednotlivé endpointy sa nachádzajú v rámci YAML súboru.

1. Endpoint (2,5b) – metóda GET [/v3/matches/{match_id}/top_purchases/](#)

Pre vybranú hru identifikovanú v URL ako {match_id} a v nej víťazný tím, vytvorte pre každého hrdinu zoznam piatich najčastejšie nakúpených predmetov. Výsledky zoradte podľa id hrdinu vzostupne a podľa počtu jeho nákupov daného predmetu zostupne.

Sekundárne zoradenie je podľa item_name zostupne.

2. Endpoint (3,5b) – metóda GET [/v3/abilities/{ability_id}/usage/](#)

Pre vybranú schopnosť identifikovanú v URL ako {ability_id}, (abilities.id) porovnajte v ktorej časti hry si ju víťazní a porazení hráči najčastejšie vybrali. Rozdeľte hru (matches.duration) na percentuálne rozsahy podľa času - 0-9, 10-19, 20-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60-69, 70-79, 80-89, 90-99, 100-109 a do nich zatriedte všetky vybrané schopnosti podľa času ich vybratia (ability_upgrades.time) a podľa hrdinu. Vo výsledku teda budete vedieť, pre ktorého hrdinu je v ktorej percentuálnej časti hry spraviť dané vylepšenie schopnosti ak bol víťaz aj keď bol porazený. Výsledky zoradte podľa id hrdinu vzostupne.

3. Endpoint (4,5b) – metóda GET [/v3/statistics/tower_kills/](#)

Vytvorte zoznam hrdinov (heroes.localized_name) a každému priradte sumu reprezentujúcu počet zabití veží (game_objectives.subtype = 'CHAT_MESSAGE_TOWER_KILL') za sebou (v sekvencii) v jednej hre jedným hrdinom. Pod "za sebou" sa myslí zoradenie zabitia veží pre danú hru hrdinom v čase od začiatku po koniec hry. Ak hrdina v hre zabije prvú, druhú a tretiu vežu v poradí a iný hrdina zabije štvrtú vežu v poradí, tak suma pre danú sekvenciu zabitia veží prvého hrdinu je 3. V jednej hre však môže mať jeden hrdina viac takýchto sekvencií. Vaša query má teda vybrať pre všetky zápasy a všetkých hrdinov najdlhšiu sekvenciu zabitia veží daným hrdinom v poradí a zobraziť najdlhšiu sekvenciu pre každého hrdinu (hrdina je výstupe len raz). Zoznam hrdinov zoradte podľa počtu zabití v sekvencii od najväčšieho po najmenší. V prípade, že veža je zabitá NPC postavami match_player_detail_id1 = null a tiež match_player_detail_id2 = null, tak takéto záznamy ignorujte pre výpočet sekvencie.

