

Zadanie 3

Rozšírte Váš aplikačný server o nasledujúce Endpoint-y. YAML súbor s textom zadania sa nachádza na g-drive [Zadanie2.yaml](#)

Odovzdanie: 20.3.2021 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 (4b).

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.

1. Endpoint (2b) – metóda GET [/v2/patches](#)

Vráti všetky hry patriace do jednotlivých patchov

Napíšte SQL dotaz, ktorý vráti nasledovné stĺpce:

patch_version,
patch_start_date ako int,
patch_end_date ako int,
match_id a
match_duration v minútach zaokrúhlene na 2 desatinné miesta.

Operujte nad tabuľkami **patches** a **matches**.

Match spadá pod patch v prípade, ak jeho **start_time** je medzi **patch_start_date** a **patch_end_date** - dáta si musíte v selecte vhodne pripraviť. Výsledok naformátujte ako pole patchov, ktoré majú v sebe pole matchov s metadátami.

2. Endpoint (1,5b) – metóda GET [/v2/players/{player_id}/game_exp](#)

Pre konkrétneho hráča identifikovaného v URL ako **{player_id}** vráti metadáta o ňom a jeho hrách.

Napíšte SQL dotaz, ktorý vráti nasledovné stĺpce:

id,
player_nick ktoré v prípade že nie je vyplnené vráti "unknown",
hero_localized_name,
match_duration_minutes v minútach zaokrúhlene na 2 desatinné miesta,
experiences_gained ako suma v poliach `matches_players_details.xp_hero + matches_players_details.xp_creep + matches_players_details.xp_other + matches_players_details.xp_roshan`,
level_gained ako najvyšší dosiahnutý level,

winner bool hodnota hovoriaca o tom, či hráč vyhral (Strany pre jednotlivých hráčov sú rozlíšené na základe pozície hráča v hre, Radiant pozícia 0 až 4, Dire pozícia 128 až 132) a **match_id**.

Operujte nad tabuľkami **players**, **matches_players_details**, **heroes**, **matches**.

3. Endpoint (1,5b) – metóda GET /v2/players/{player_id}/game_objectives

Pre konkrétneho hráča identifikovaného v URL ako {player_id} vráti metadáta o ňom a jeho aktivitách v rámci hry.

Napište SQL dotaz, ktorý vráti nasledovné stĺpce:

id,
player_nick ktoré v prípade že nie je vyplnené vráti "unknown",
hero_localized_name,
match_id,
hero_action ako údaj z `game_objectives.subtype`, ktorý vráti len rozdielne akcie, ktoré používateľ vykonal v rámci hry. V prípade, že hráč nevykonal žiadnu akciu, tak subtype je `NO_ACTION` a
count ako početnosť danej akcie v rámci hry.

Operujte nad tabuľkami **players**, **matches_players_details**, **heroes**, **matches** a **game_objectives**.

4. Endpoint (1,5b) – metóda GET /v2/players/{player_id}/abilities

Pre konkrétneho hráča identifikovaného v URL ako {player_id} vráti metadáta o ňom a jeho abilitách získaných v hre

Napište SQL dotaz, ktorý vráti nasledovné stĺpce:

id,
player_nick ktoré v prípade že nie je vyplnené vráti "unknown",
hero_localized_name,
match_id,
ability_name ako údaj z `abilities.name`, prepojený cez `ability_upgrades`, ktoré si používateľ vybral v rámci hry,
count ako početnosť výberu danej ability (jedna abilita môže byť vybraná viac krát) v rámci hry a
upgrade_level ako najvyšší level pri ktorom si abilitu vybral (ak si vybral viac krát, tak najvyšší level).

Operujte nad tabuľkami **players**, **matches_players_details**, **heroes**, **matches**, **ability_upgrades** a **abilities**.