

Name/Table	Method	Path	Comment
	GET	/api/login_check	CONNEXION UNIQUEMENT Check user, get JWT token + get User informations
	GET	/api/logout	déconnexion user
user	GET	/api/users/details	READ current User
	POST	/api/users	ADD user
	PUT PATCH	/api/users/{id}	EDIT user
	DELETE	/api/users/{id}	DELETE user
review	GET	/api/reviews	BROWSE reviews
	GET	/api/reviews/{id}	READ one review
	POST	/api/reviews	ADD new review
	PUT PATCH	/api/reviews/{id}	EDIT one review
	DELETE	/api/reviews/{id}	DELETE one review
Reviews Rating	GET	/api/rating	Permet d'avoir un rating moyen basé sur toutes les notes des reviews
Last (x) Reviews	GET	/api/reviews/lastest/{x} x=nb review souhaité	Permet d'avoir les (x) derniers avis

GAME			
Name	Method	Path	Comment
Start Game	GET	/api/play	Lancement de partie
Boucle d'event	GET	/api/event/roll/{id}	Boucle d'event aléatoire id=id de l'event du choix du joueur
Sortie de boucle Event	GET	/api/event/last/{id}	Sortie de boucle event, proposant 2 events de type Boss en choix
Event Boss	GET	/api/event/boss/{id}	Génération event Boss
Event de fin de Biome	GET	/api/event/end/{id}	Génération event end Biome
Victoire	GET	/api/event/victory/{id}	Génération event End Game
Rencontre et effet	GET	/api/event/effect/{id}	Application d'un effet (npc rencontre, repos)
GameOver	GET	/api/event/death/{id}	Génération event Game Over, le héro est mort.

COMBAT			
Name	Method	Path	Comment
Combat Phase 1	GET	/api/event/fight/{npcId} k/{effectId} npcId = id du npc hostile e l'event en cours effectId = id de l'effet choisi par le joueur	Lancement de la phase de combat lorsque le joueur rencontre un pnj hostile. Copie le npc dans la table fight avec un item selectionné aléatoirement parmi sa pool d'item qu'il peut "looté" s'il meurt. Evite les incohérences de statistiques lorsque plusieurs joueurs combattent le même npc en même temps. (conflit avec les points de vie par exemple)
Combat Phase 2	GET	/api/event/fight/{fightId} /attack/{attackerName} fightId = id du combat en cours(id de la table fight ie du npc) lié au héro) attackerName = nom du prochain attaquant	Phase de combat, déterminant la survie ou la mort du héro/npc. Récupération d'item (loot) lorsque le npc est vaincu.

ITEM			
Name	Method	Path	Comment
Utiliser un consommable	GET	api/usable/{itemId} itemId = id de l'objet à consommer	Applique les bonus de l'objet aux statistiques du héro, puis enlève l'objet de son inventaire.
Loot Informations	GET	/api/loot/{lootId} lootId = id de l'item looté	Information sur un item looté lorsqu'un npc meurt.