

DOCUMENTACIÓN PRUEBA TÉCNICA INBEST

Instrucciones para correr el programa:

1. Descargar todos los archivos desde: <https://github.com/Jhonn250/Technical-Test-for-InBest>

Levantar Servidor

1. Arrastrar carpeta *backend* a VSCode.
2. Abrir nueva terminal y situarse a la carpeta de *backend*.
3. En la terminal escribir el comando *npm install* para la instalación de módulos.
4. Para levantar el servidor escribir en la misma terminal *npm start*, si todo sale bien debería estar escuchando en el puerto 4000.

Levantar Frontend

1. Para el frontend arrastrar la carpeta *my_app* a otra ventana de VSCode.
2. Abrir nueva terminal y situarse a la carpeta de *my_app*.
3. En la terminal escribir el comando *npm install* para la instalación de módulos.
4. Situarse en la carpeta *src* escribiendo en la terminal *cd src/*.
5. Para correrlo escribir en la terminal *npm run dev*.

Importar colección a Postman

1. Abrir Postman
2. Seleccionar *Import* y arrastrar el archivo *inBest API.postman_collection.json*
3. Ya se debería tener los endpoints

Opciones Postman

Tenemos 4 opciones para carga de imágenes:

- **Upload Image (Normal):** Carga una imagen sin modificar.
- **Upload Image (Black and White):** Carga una imagen y la convierte a blanco y negro.
- **Upload Image (Invert):** Carga una imagen e invierte sus colores
- **Upload Image (Rezise):** Carga una imagen y modifica su tamaño

Tenemos dos opciones para regresar las fotos almacenadas:

- **Get List of All files:** Regresa un json de los nombres de las imágenes almacenadas.
- **Get All Images:** Regresa un archivo .zip de las imágenes almacenadas.

Como subir una imagen desde Postman

Nota: El sistema solo guarda las imágenes que tengan nombre distinto a las que ya se encuentran en la carpeta de *uploads*, si se quiere guardar la misma imagen primero se debe de renombrar y se debe de usar archivos con extensión .jpg para un funcionamiento óptimo.

Upload Image (Resize)

Desde postman nos vamos al apartado de *body* y tendremos una variable llamada *image* en la cual podemos seleccionar una imagen desde nuestro ordenador, (en caso de tener una seleccionada debemos presionar la X que esta a lado del nombre de la imagen en Postman) y una vez seleccionada podemos seleccionar los parametros de *width* y *height* directamente desde la dirección http, en la primera parte tenemos *width* (200 por defecto) y en la segunda tenemos *height* (200 por defecto), podemos cambiarlo solo ingresando nuevos valores, de ahí debemos presionar el botón en azul *Send*, una vez realizado veremos en nuestro proyecto *backend* en la carpeta *uploads* la misma imagen pero con las medidas que pusimos.

Upload Image (Normal), Upload Image (Black and White) y Upload Image (Invert)

Desde postman nos vamos al apartado de *body* y tendremos una variable llamada *image* en la cual podemos seleccionar una imagen desde nuestro ordenador, (en caso de tener una seleccionada debemos presionar la X que esta a lado del nombre de la imagen en Postman) y una vez seleccionada debemos presionar el botón en azul *Send*, una vez realizado veremos en nuestro proyecto *backend* en la carpeta *uploads* la misma imagen pero ahora cambia dependiendo de la opción deseada.

Como descargar las imágenes desde nuestro navegador

Get All Images

Desde nuestro navegador ingresamos la dirección: <http://localhost:4000/images/> la cual nos va a descargar un .zip con todas las imágenes que guardamos.

Como saber cuantas imágenes tenemos y los nombres de los archivos guardados

Get List of Files

Desde Postman solo presionamos el botón azul *Send* y nos regresará un arreglo con los nombres de los archivos que hemos subido.

Como subir una imagen desde Frontend

- Nos dirigimos a <http://localhost:3000> y tendremos nuestra aplicación.
- En la opcion de *Seleccionar Archivo* vamos a abrir una imagen desde nuestro ordenador, y se va a mostrar un preview de la imagen.
- En *Select an Option* tendremos las mismas opciones que teniamos en Postman, seleccionamos la deseada.
- Presionamos el botón *Upload Photo* y se va a mandar al *backend* y si sale bien se creará un nuevo archivo en la carpeta de *uploads*.

Nota: Para manipular el tamaño en la opcion de *Change Size* se debe cambiar desde el archivo *imagesAPI.js* debido a falta de tiempo.