

URL	POST	GET	PUT	PATCH	DELETE
~/players	1	2	-	-	-
~/players/{nick}	-	3	4	4	5
~/messages	6	-	-	-	-
~/messages/{sender_nick},{receiver_nick}	-	7	-	-	-
~/messages/{sender_nick},{receiver_nick}/{m_id}	-	-	8	8	9
~/histories	10	11	-	-	-
~/histories/{g_name}	-	12	13	-	-
~/player_merges	14	15	-	-	-
~/player_merges/{pm_id}	-	16	-	-	-

Zasoby: ~/players

(1) Dodawanie gracza → [POST];

(2) Pobieranie graczy do rankingu (stronicowanie) → [GET];

~/players/{nick}

(3) Pobieranie pojedynczego gracza po jego pseudonimie (nick) → [GET];

(4) Aktualizacja pojedynczego gracza → [PATCH, PUT];

(5) Usunięcie gracza → [DELETE];

~/messages

(6) Wysłanie wiadomości (utworzenie nowego zasobu w messages, aktualizacja ilości wiadomości odebranych i wysłanych) → [POST];

~/messages/{sender\_nick},{receiver\_nick}

(7) Pobranie wiadomości odebranych/wysłanych → [GET];

~/messages/{sender\_nick},{receiver\_nick}/{m\_id}

(8) Edycja wiadomości → [PATCH, PUT];

(9) Usunięcie wiad. → [DELETE];

~/histories

(10) Dodanie gry do historii → [POST for POST-PUT];

(11) Pobranie wszystkich historii (stronicowanie) → [GET]

~/histories/{g\_name}

(12) Pobranie historii gry o danej nazwie → [GET];

(13) Dodanie gry do historii → [PUT for POST-PUT];

~/player\_merges

(14) Łączenie dwóch kont graczy → [POST]

(15) Historia łączy kont → [GET]

~/player\_merges/{pm\_id}

(16) Kiedy i jakie konta zostały połączone → [GET]

Schematy:

Gracz:

➔ Nick – pseudonim gracza służący do identyfikacji i wpisania się do gry; [string]

➔ Rekord punktów – maksymalna uzyskana liczba pkt; [int]

➔ Wiadomości wysłane – ilość wysłanych wiadomości; [int]

➔ Wiadomości odebrane – ilość odebranych wiadomości; [int]

Wiadomość:

➔ Nadawca – Nick gracza wysyłającego wiadomość; [string]

➔ Odbiorca – Nick gracza odbierającego wiadomość; [string]

➔ Treść – treść wiadomości; [string]

Gra z historii:

➔ Data – data na serwerze kiedy skończyła się rozgrywka; [data]

➔ Identyfikator gry – id/losowa nazwa; [string]

➔ Tabela par – (Nick gracza; pkt uzyskane przez gracza); [string; int]

Połączenie kont:

➔ Data połączenia; [data]

➔ Nicki graczy połączonych i nick finalny; [strings]

Framework: Tornado

Prezentacja usługi: Dokumentacja Swagger UI [torando-rest-swagger]