Modele: 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]

Gra z historii:

* Data – data na serwerze kiedy skończyła się rozgrywka; [data]
* Randomowa nazwa – identyfikująca grę; [string]
* Tabela par – (Nick gracza; pkt uzyskane przez gracza); [string; int]

Wiadomość:

* Nadawca – Nick gracza wysyłającego wiadomość; [string]
* Odbiorca – Nick gracza odbierającego wiadomość; [string]
* Treść – treść wiadomości; [string]

Historia:

* Tabela gier z historii; [tab gier z hist.]

Zasoby: ~/players   
 (1) Dodawanie gracza [POST];   
 (2) Pobieranie par Nick i pkt do rankingu (stronnicowanie) [GET];  
 ~/players/{uname}   
 (3) Pobieranie profilu gracza [GET];   
 (4) Aktualizacja pkt, (nie - ilości wiadomości - send) [PATCH/PUT];  
 (5) Usunięcie gracza [DELETE];  
 ~/messages/{u\_nad}/{u\_odb}   
 (6) Pobranie wiadomości odebranych/wysłanych [GET];   
 (7) Edycja wiadomości [PATCH/PUT];   
 (8) Usunięcie wiad. [DELETE];  
 ~/send\_msgs/{u\_nad}/{u\_odb}   
 (9) ATOMOWE wysłanie wiadomości   
 (utworzenie nowego zasobu w messages,   
 aktualizacja ilości wiadomości odebranych i wysłanych) [POST];  
 ~/games\_hists   
 (10) Dodanie gry do historii [POST];  
 ~/games\_hists/{uname}  
 (11) Pobranie historii gier gracza (stronnicowanie) [GET];

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| URL | POST | GET | PUT | PATCH | DELETE |
| ~/players | 1 | 2 | - | - | - |
| ~/players/{uname} | - | 3 | 4 | 4 | 5 |
| ~/messages/{u\_nad}/{u\_odb} | - | 6 | 7 | 7 | 8 |
| ~/ send\_msgs /{u\_nad}/{u\_odb} | 9 | - | - | - | - |
| ~/games\_hists | 10 | - | - | - | - |
| ~/games\_hists/{uname} | - | 11 | - | - | - |