|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 łączeń 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]