

Mathilde VOLLET

Projet API :

Pokémons avec Node.js

Ma conception du projet

J'ai commencé par créer mon projet avec la commande : `npm init`. J'ai ensuite installé express, nodemon, sequelize et sqlite3.

Pour créer le modèle du Pokémon, j'ai utilisé une constante représentant un objet grâce à Sequelize.

```
const Pokemon = sequelize.define('Pokemon', {  
  name: DataTypes.STRING,  
  type: DataTypes.STRING,  
  level: DataTypes.INTEGER,  
  evolution: DataTypes.STRING  
});
```

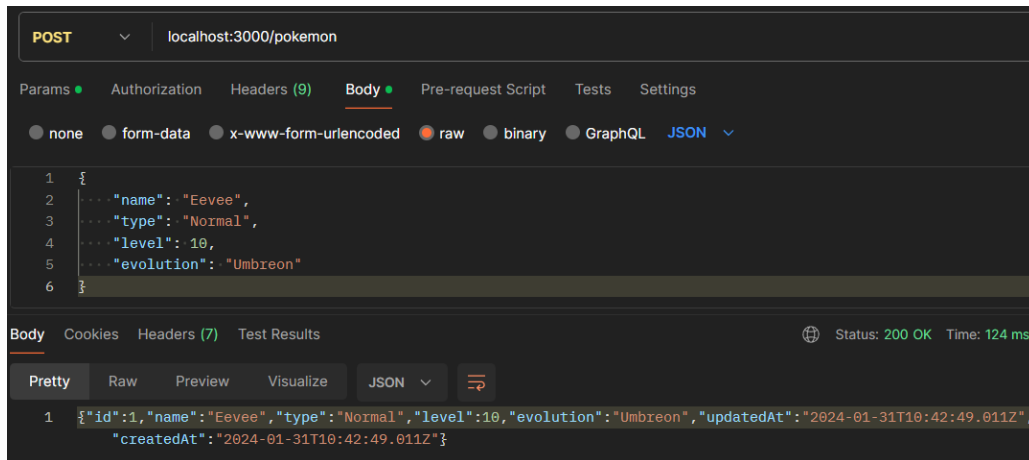
Ensuite, j'ai rédigé les différentes requêtes du CRUD.

Enfin, j'ai effectué des tests pour m'assurer du bon fonctionnement de l'API (voir les pages suivantes).

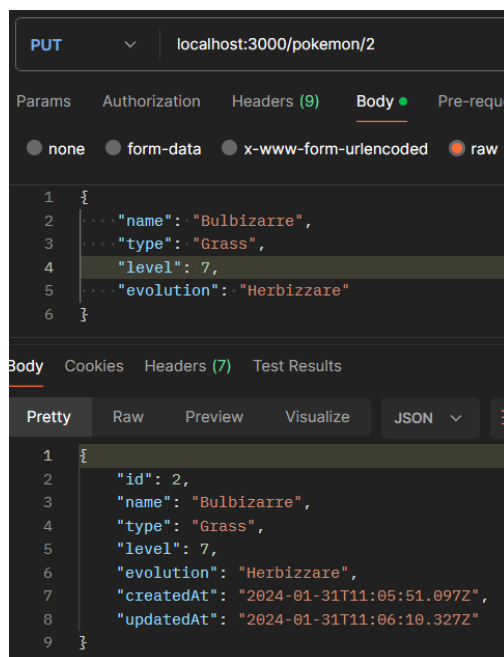
La commande pour lancer le projet est `nodemon server.js`.

Requêtes concernant les Pokémons

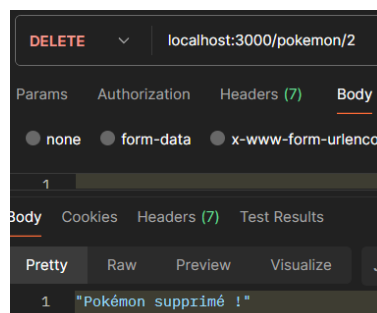
Création d'un Pokémon



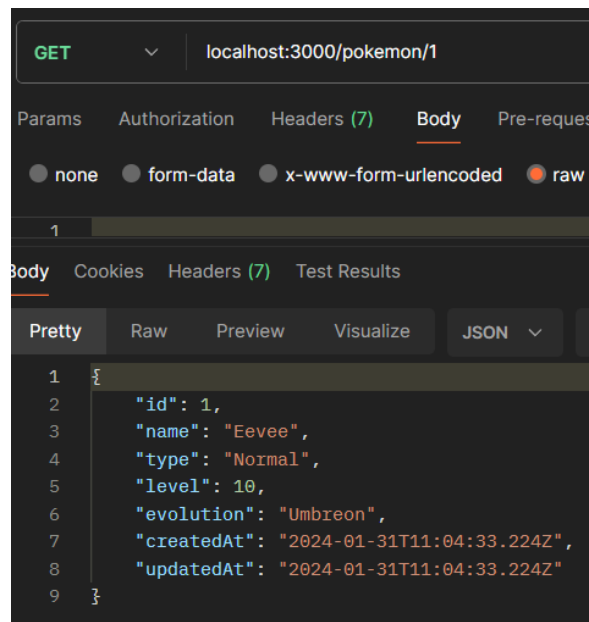
Mise à jour d'un Pokémon



Suppression d'un Pokémon



Récupération d'un Pokémon par son ID



Récupération de tous les Pokémon

