

Mathilde VOLLET

Projet API :

Pokémon & Champions de LoL avec Rails

Ma conception du projet

J'ai commencé par créer mon projet avec la commande : `rails new ProjetRails --api` afin que celui-ci soit une API.

J'ai ensuite utilisé la commande Scaffold pour générer les modèles.

- Modèle Pokémon :
`rails g scaffold Pokemon name:string type:string level:integer evolution:string`
- Modèle Champion de LOL :
`rails g scaffold champion_lol name:string role:string difficulty:integer price:integer`

Pour le modèle des champions de LOL, j'ai modifié le format retourné. J'ai remplacé json par xml. J'ai rajouté « `as_json` » pour convertir les objets en JSON avant de les convertir en XML. J'ai rajouté le gem '`rexml`' dans mon `Gemfile` afin de pouvoir parser les body des requêtes en XML dans mon contrôleur.

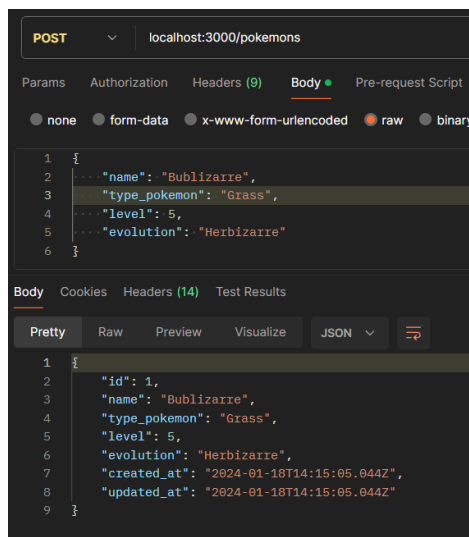
Puis, j'ai mis à jour la base de données grâce à la commande `rails db:migrate`.

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

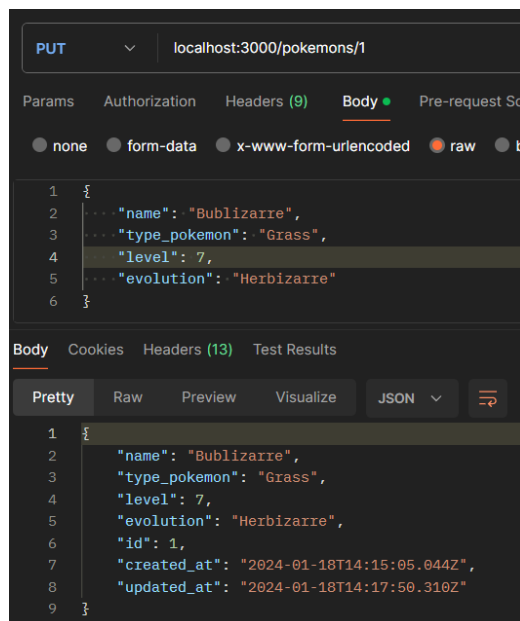
La commande pour lancer le projet est `rails server`.

Pokémon

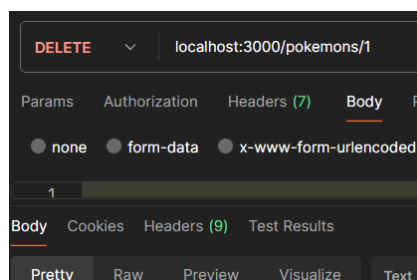
Création d'un Pokémon



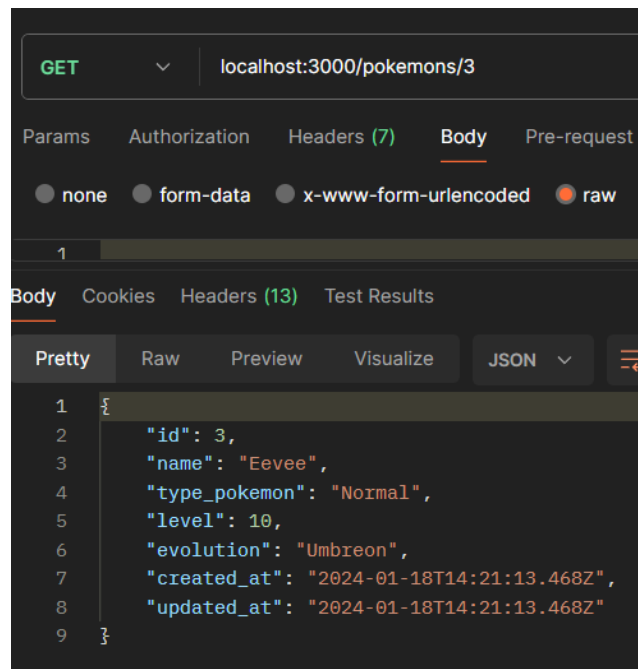
Mise à jour d'un Pokémon



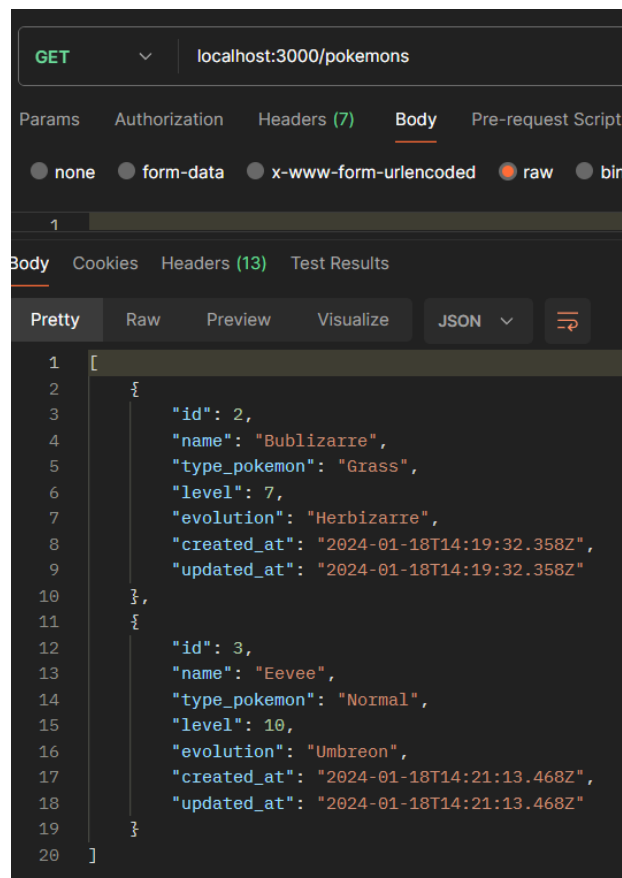
Suppression d'un Pokémon



Récupération d'un Pokémon par son ID

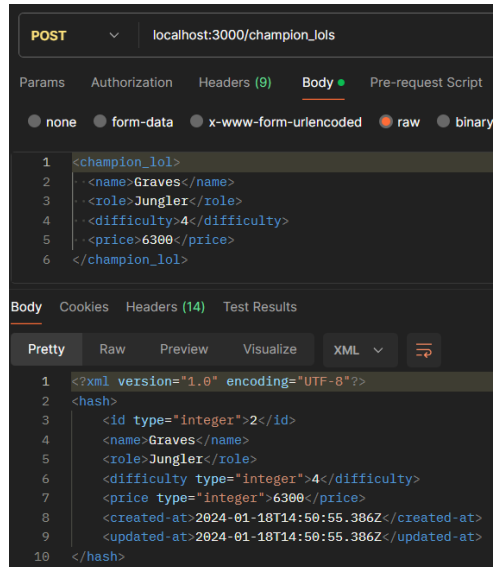


Récupération de tous les Pokémon

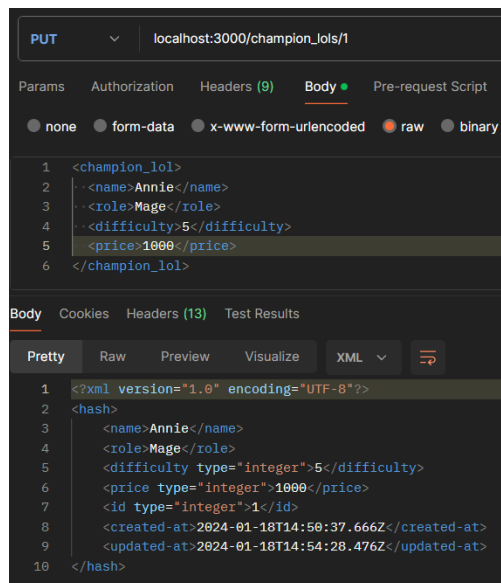


Champion de LOL

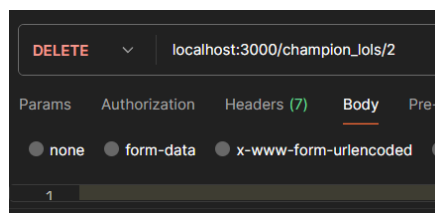
Création d'un champion de LOL



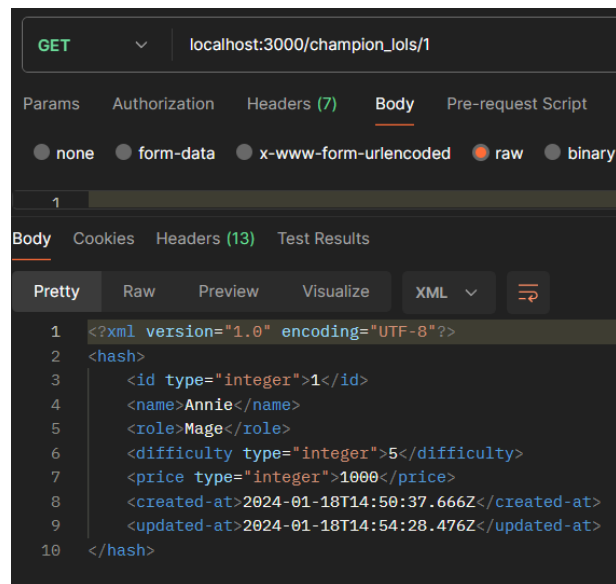
Mise à jour d'un champion de LOL



Suppression d'un champion de LOL



Récupération d'un champion de LOL par son ID



Récupération de tous les champions de LOL

