

# Documentação para Utilização

## da API HTTP

Para que uma aplicação *frontend client* possa utilizar a API HTTP desenvolvida neste projeto, é necessário implementar os seguintes *URLs*, sendo o *media type* definido *JSON*:

- */authors*, com método *GET*. Este *URL* retorna os desenvolvedores do projeto.
- */ranking*, com método *GET*. Este *URL* retorna a lista dos melhores jogadores.
- */register*, com método *POST*, em que é necessário indicar o *username* e a *pass* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para registrar um novo jogador.
- */login*, com método *POST*, em que é necessário indicar o *username* e a *pass* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para um jogador iniciar sessão.
- */games/waiting*, com método *POST*, em que é necessário indicar o *userId* e o *ruleId* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para um jogador entrar na sala de espera.
- */games/waiting*, com método *GET*, em que é necessário indicar o *userId* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para o jogador obter a informação se conseguiu ser emparelhado com outro jogador.
- */games/{id}/building*, com método *POST*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo, e é necessário indicar o *userId*, o *shipName*, a *position*, a *direction* e a *action* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para o jogador definir o *layout* da sua frota.
- */games/{id}/building*, com método *GET*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo, e é necessário indicar o *userId* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para o jogador obter a informação do *layout* da sua frota.
- */games/{id}/isReady*, com método *GET*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo. Este *URL* é utilizado para o jogador obter a informação se está pronto para começar a batalha.
- */games/{id}/isReady*, com método *POST*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo. Este *URL* é utilizado para o jogador indicar que está pronto para começar a batalha.
- */games/{id}/battle*, com método *POST*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo, e é necessário indicar o *userId* e a *position* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para o jogador fazer a sua jogada.
- */games/{id}/end*, com método *POST*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo, e é necessário indicar o *userId* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para finalizar a partida.
- */games/{id}/battle*, com método *GET*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo, e é necessário indicar o *userId* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para o jogador obter o estado das grelhas da partida.
- */games/{id}/info*, com método *GET*, em que *id* é uma variável de caminho referente ao id do jogo, e é necessário indicar o *userId* no corpo do pedido HTTP. Este *URL* é utilizado para obter informações da partida.