Lo que quiero hacer en esta clase es mediante un posteo en Postman actualizar la cantidad de votos que

tiene uno de estos juegos.

El juego que yo quiera que eso lo que vamos a hacer a continuación lo primero que tengo que hacer voy

a regresar a mi código del Bakken server.

Es algo muy muy muy parecido a esto pero bueno si es solo se copia en la cabecera pegar acá cierran

de esta manera no hay que hacer otra exportación porque cuando lo hacemos de esta forma todos estos

servicios van dentro de este PP que es no hacer una petición es una petición POST pero todo en minúscula

siempre va a ser una petición al mismo Paint expresable de que si yo hago un jet es esta petición y

si yo hago un post es esta otra petición solo que hay una pequeña diferencia ustedes podrían mandar

mediante el cuerpo del posteo podían mandar el Heydi pero yo lo quiero mandar mediante un post y voy

a mandar un argumento por el R.L llamado Heydi es decir yo tengo que hacer un posteo a las Goti islas

e Leydi del juego y este lo voy a recibir y tengo que procesarlo.

A su vez tengo que validar lo que exista porque si no podría ser que yo accidentalmente creé un nuevo

documento con ese Heydi entonces hay que ser un par de cosas.

Lo primero voy a extraer el Heydi que recibo en el posteo Heydi va a ser igual pues punto y no sólo

Parham así se agarra en Expresso si se atrapan en Express punto a IDIC Punto y Coma me voy creando una

constante para hacer la referencia al documento que tenga ese Heydi y saber si existe o no entonces

base de datos.

Aquí me faltaría el game así lo voy a poner referencia a El documento del juego sería 9 puntos Collection.

Me interesa que revises el goty porque ese debería estar ahí dentro.

Punto documento con el Heydi que recibo.

El punto y coma con eso ya tengo la referencia.

Voy a obtener el Snapshot de la manera que es prácticamente lo mismo que estamos haciendo acá sólo que

con un documento en particular.

Voy a poner mi Snapshot de esta manera que Snap y esto va a ser igual a King of punto yet parentesis

punto y coma Ustedes se acordarán que esto regresa a una promesa promesa que aquí ya es la que está

haciendo la petición a Farabeuf para obtener esa información.

Entonces voy a poner un aguaytãa.

Que para usar en la web tiene que estar dentro de una función simple.

Y que puse mal Sans Nap que ahora si bien ahora tengo que hacer la validación para revisar que este

Heydi que me mandaron exista y si no existe entonces voy a mandar un mensaje de error.

Para eso voy a poner lo siguiente Voy a poner si no existe el Guin Snap voy a poner así punto exist

pero obviamente lo que digo aquí es si esto existe.

Hago lo siguiente y si no existe entonces vamos a hacer ejecutar este código.

Pongamos un punto status.

Voy a mandar el status quo de 4 0 4 diciendo que ese registro no existe.

Punto Jayson y lo que quiero regresar es lo siguiente Voy a poner un ok.

Falso esos mensajes personalizados que ustedes quieran regresar y el mensaje va a ser no existe un juego

con ese Heydi y si quieren podemos concatenar le Leidi para que se mire ahí claramente.

Ok eso queda a discreción de ustedes ok.

Caso contrario Kells aunque esté bueno hagámoslo con él él no se preocupe y si existe entonces voy a

hacer lo siguiente A responde Jackson y mandar un mensaje que diga juego existe.

Ok ya voy a hacer la parte de la actualización por lo menos quiero probar que lo que acabo de hacer

funcione.

Graven los cambios esto debería de compilar todo nuevamente.

Abramos el post van y es este mismo where L.

Voy a abrir una nueva pestaña pegarlo pero ahora es una petición POST voy a tocar zen y debería darme

un error exactamente porque no encuentra una petición POST a este en Point recuerden que tengo que mandar

el R.L bueno en realida tengo que mandar como parte del R.L el IBI del juego digamos que es a veces

1 2 3 ese juego o es Heydi no existe en este en esta colección entonces todos deberíamos de tener el

error que dice o que igual falso mensaje no existe un juego con el Heydi a veces 1 2 3 pero esto es

bastante interesante porque logramos regresar un objeto personalizado logramos obtener el Heydi que

me estaba dado por el R.L y tenemos la información.

Vamos a ver si tenemos un mensaje diferente.

Si yo copio el R.L el Heydi del elemento que lo copio lo pego acá toco tocasen y juego existe.

Excelente.

Continuemos.

Asegúrese de hacer esas pruebas también porque eso nos va a indicar que todo está bien en el momento

porque muchas cosas o muchas configuraciones que pueden salir mal.

Pero bueno ahora lo que voy a hacer es hacer una referencia al objeto entonces constante.

Voy a ponerle antes así estaba el juego antes igual al gym Snap punto data.

Así obtengo la información y ahora voy a actualizarlo.

Para eso voy a hacer la referencia al documento punto o paréntesis favorecieron llaves y aquí lo único

que me interesa es actualizar los votos y quiero incrementar en 1 entonces sería antes punto votos porque

está la referencia al objeto como estaba antes punto o votos y le voy a sumar 1 me está marcando un

error porque creo que esto puede ser potencialmente inseguros así puede ser que esto sea un default

o sea este objeto puede ser un default.

En teoría yo sé que no va a suceder porque YA VALIO de que el objeto exista ya olvidé eso pero igual

se está quejando lo que podríamos hacer acá es poner el operador OR si esto no existe por alguna razón

no existiera.

No va a pasar pero en caso de que existiera voy a crearme un objeto que tenga votos en cero.

Eso es una simple validación de seguridad que pide Farben si lo ponemos así.

Eso es básicamente todo.

Una vez se hace esta actualización aquí vale la pena decir que esto también es una promesa es una promesa

que debería regresar si lo hace o no lo hace pero simplemente voy a poner un aguajes para que no emitamos

la respuesta hasta que no se actualice una vez se actualiza y podemos hacer al respecto Jayson el mismo

jeto diciendo Ok Tru Koma y podemos poner el mensaje podemos colocarlo como mensaje voy a ponerlo entre

Tactics y voy a decir gracias por tu voto Ah y con k tenemos que quieren concatenar podemos concatenar

el nombre Podemos concatenar lo que sea todo bien y acá están ante eso en varios lugares pero ya lo

tenemos aquí en antes punto y le pusimos a la columna.

Vamos a ver cómo está.

Pusimos Nein entonces quiero mostrar el punto medio punto y coma.

Puti como aquí también grabo los cambios.

Esto debería realizar la compilación o me está marcando un error porque ahí no va un puntito más.

Ahora si grabamos los cambios la ventaja de Skype es momento de probarlo.

Regresemos acá copia.

Bueno ya tenemos un cierre de acá Zelda o Tawil Carsen.

Esperemos un segundo.

Note que demoró más porque hizo el posteo.

Sale que otro mensaje Gracias por tu voto por Zelda Tawil.

Podríamos revisar acá qué voy a hacer está un poco más pequeña.

Voy a tocar Shem y van a ver que aquí se está actualizando en tiempo real.

Estamos mandando y aquí en Farben tenemos la respuesta excelente.

Podemos hacer la prueba con otro juego digamos de branding.

Copiarme el Heydi por eso le dije que es una ventaja tenerlo ahí es bastante cómodo y voy a mandar acá

se me suena el Heydi que recuerden que tendría que ser éste no este de acá es éste pero deberían de

ser el mismo así nos ahorramos trabajo.

11 12 13 14 y ahí va excelente.

Si yo mando Goyri que no existe entonces ok igual falso no existe juego con el Heydi Deutschland.

Ta ta ta ta Eximbank.

Ya hemos creado nuestro servicio post para actualizar un valor de un juego.

Podrían hacer eso mismo si ustedes quieren actualizar cualquier otro valor de ese objeto.

Lo dejamos así y continuamos con la siguiente clase que prácticamente aquí ya terminamos todo el Bakken

pero en la próxima clase tenemos que ya desplegarlo para que podamos probarlo ya en producción cómo

lo probamos nosotros en el desarrollo.

Pero eso en la próxima clase.