



.NET Core - ACCENTURE- 26MAY21

[Área personal](#)[Mis cursos](#)[.NET-ACC-26MAY21](#)[Actividad 7 - Implementar ingresar y crear juegos](#)[Avisos](#)

ACTIVIDAD 7 - IMPLEMENTAR INGRESAR Y CREAR JUEGOS

[Su progreso](#)[Video Actividad 7](#)[email task7](#)

Impedir que los jugadores vean los datos de otros

La url: <https://localhost:5001/api/gamePlayers/1> muestra la data de un tablero de juego, es decir, la información de un juego, sus jugadores, naves y salvos y cuando se accede a <https://localhost:5001/game.html?gp=1> se muestra el tablero con los barcos posicionadas en la grilla y los salvos disparados. Esto quiere decir que un jugador hábil puede notar que cambiando el valor del parámetro de la url **gp** accederá a cualquier tablero de juego, incluido el de su oponente por lo que sabrá dónde el otro jugador tiene posicionados sus barcos.

Un jugador no debe poder hacer trampa y mirar el tablero de otro, para prevenir eso es necesario que se agregue código al controlador que retorna éstos datos para:

- Validar que el usuario autenticado se encuentre en el GamePlayer referenciado por **gp**
- Retornar el estado FORBID si no lo está.

Ejecutar la aplicación, ingresar con un jugador que no sea jbauer ir a la url:

<https://localhost:5001/api/gamePlayers/1> y no se debe poder ver la data. Luego ingresar con jbauer, ir a la misma ruta y la data debería mostrarse.

[web-listar-juegos-5](#)

Implementar la creación de juegos

Modificar el método POST del controlador GamesController para crear un juego, el método debe crear una entidad GamePlayer con un nuevo Game, el id del Player autenticado y JoinDate con fecha del momento, luego de crear la entidad se debe guardar en la base de datos. Obviamente se deberá buscar el Player en la base de datos utilizando el email del usuario autenticado.

Una vez creadas las entidades se debe retornar un código de estado CREATED con el id de la entidad gamePlayer recientemente creada.

Nota: se puede eliminar el parámetro de la función ya que no se utilizará.

Importante: deberás agregar los repositorios IGamePlayerRepository y IPlayerRepository al controlador de Game, además de crear e implementar el método Save en IGamePlayerRepository y GamePlayerRepository (como se hizo con PlayerRepository en la actividad anterior).

Al terminar descargar el paquete [web-listar-juegos-5](#) y copiar su contenido en la carpeta wwwroot. Una vez copiado el contenido en la carpeta ejecutar el proyecto y colocar en el navegador la url <https://localhost:5001/index.html>, una vez allí iniciar sesión y se debe poder crear juegos y volver a un juego.

Implementar unirse a un juego

Esto será similar a la creación de un juego pero con algunas cosas adicionales ya que se necesita obtener el id del juego existente y verificar si alguien más ya se ha unido.

Importante: se debe implementar el método `findById` en el repositorio `IGameRepository` y `GameRepository` similar al método `findByEmail` de `PlayerRepository`, además tener en cuenta que hay que incluir (include) los `gamePlayers` en la búsqueda y los `Plays` de cada `gamePlayer` (`thenInclude`).

Se debe crear un nuevo método en `GamesController`, la petición será de tipo POST en la url: **`/api/games/nn/players`** donde *nn* es el id del juego al que el usuario quiere ingresar. Para ello se debe:

- Obtener el Game con el Id de la petición
 - Si no se encuentra responder con el estado 403 Forbidden y el mensaje "No existe el juego"
- Verificar que no se encuentre ya el Player en el juego
 - Si ya se encuentra el Player en el juego responder con el estado 403 Forbidden y el mensaje "Ya se encuentra el jugador en el juego"
- Verificar que el juego tengo un solo Player
 - Si tiene dos Player responder con el estado 403 Forbidden y el mensaje "Juego lleno"
- Crear y salvar un nuevo `GamePlayer` con el id del Player autenticado y el id del Game indicado en la petición.
- Retornar un estado 201 Created con el Id del nuevo `GamePlayer`.

Al terminar descargar el paquete [web-listar-juegos-6](#) y copiar su contenido en la carpeta `wwwroot`. Una vez copiado el contenido en la carpeta ejecutar el proyecto y colocar en el navegador la url `https://localhost:5001/index.html`, una vez allí iniciar sesión y se debe poder unirse a juegos con un solo jugador.

Mantente en contacto

MindHub

 Resumen de retención de datos

[iniciar tour para usuario en esta página](#)