B

命

冏

Mis cursos

.NET-ACC-26MAY21

<u>Actividad 9 - Implementar disparar salvos</u>



ACTIVIDAD 9 - IMPLEMENTAR DISPARAR SALVOS

Su progreso?

- Video aclaraciones actividad 9
- Video actividad 9
- email task9
- web-mostrar-juego-4

Implementar disparar salvos

Esta actividad es muy parecida a la anterior ya que la estructura de los datos es similar y las reglas también. La única cosa extra es el seguimiento del turno, si es el turno # 4, no quieres que un jugador pueda cambiar el historial construyendo y enviando un nuevo salvo para el turno # 3. Se debe tener en cuenta que a diferencia de posicionar los barcos en el que se recibe un listado acá solo se recibirá un salvo.

Se debe Implementar un método en el controlador GamePlayersController que pueda recibir una lista de objetos de salvos, con ubicaciones, guardarlos en la base de datos y devolver el estado 201 Created si no hay problemas.

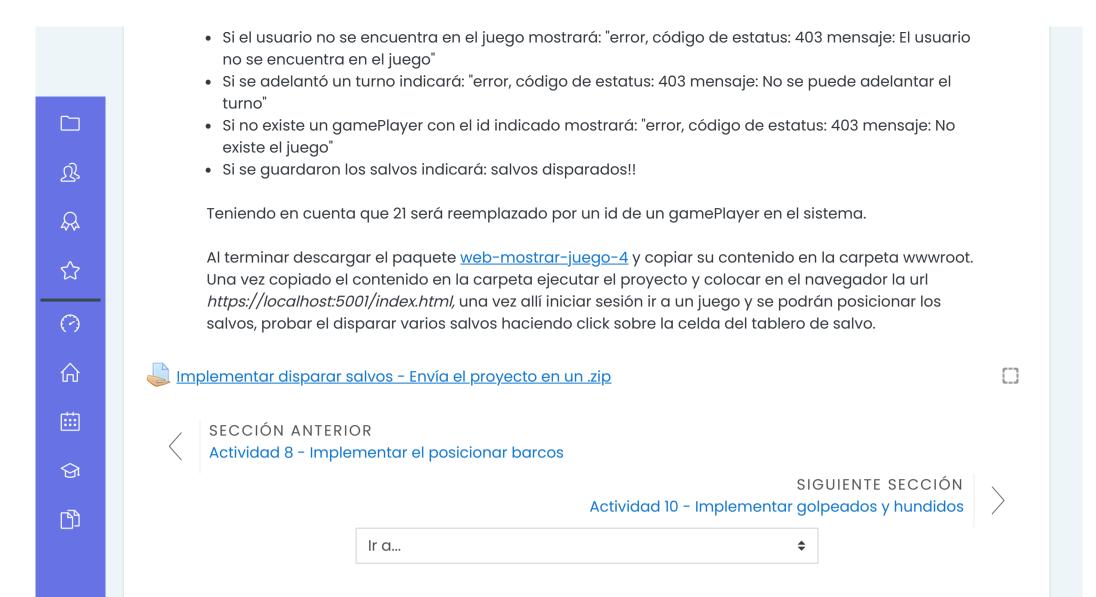
- La url deberá ser /api/gamePlayers/{id}/salvos
- El cuerpo de la solicitud debe poder transformarse en una lista de Salvos
- Se debe responder con código de estado 403 Forbidden si:
 - No existe el gamePlayer con el id indicado, "No existe el juego"
 - El usurio autenticado no se encuentra en el juego al que se quieren agregar los barcos, "El usuario no se encuentra en el juego"
 - Si el jugador intenta adelantarse al turno: "No se puede adelantar el turno", es decir, un jugador dispara un salvo por lo que se encuentra en el turno 1, el oponente se encontraría en el turno 0, si el jugador intenta disparar de nuevo quedaría en el turno 2 cuando el oponente aún no se encuentra en el turno 1, considerar quien inicio el juego.
- Si no existen problemas insertar los salvos en el objeto gamePlayer del id indicado y actualizar el objeto gamePlayer.

Importante: recuerda modificar el método findByld para incluir los salvos.

Nota: para ver si un player se está adelantando en turno hay que saber el turno del oponente por lo que una buena idea sería tener un método en la clase GamePlayer que retorne al oponente (si existe) llamado GetOpponet(), ya que el **oponente** de un GamePlayer **es uno de los GamePlayers de la entidad Game del GamePlayer en cuestión o_O** (si haces ésto necesitaras modificar el método findBy para incluir al oponente, es decir incluir el Game con sus GamePlayers).

Para probar el controller se puede usar:

axios.post("https://localhost:5001/api/gamePlayers/21/salvos", {id:0,turn:0, locations: [{id:0, location: 'A1'},{id:0, location: 'A2'},{id:0, location: 'A4'},{id:0, location: 'A5'}] }) .then(response=> {console.log("salvos disparados!!")}) .catch(error => {console.log("error, código de estatus: " + error.response.status + " mensaje: " + error.response.data)});



Mantente en contacto MindHub

🗀 Resumen de retención de datos

<u>iniciar tour para usuario en esta página</u>