

Table des matières

1. [Endpoints et méthodes HTTP](#)
2. [Données envoyées par le frontend et réponses du backend](#)
3. [Modèles de données](#)

Endpoints et méthodes HTTP

Authentification

- **POST /login/** : Authentifier un utilisateur.
- **POST /logout/** : Déconnecter un utilisateur.

Utilisateur

- **GET /users/** : Récupérer la liste des utilisateurs.

Tournois

- **POST /create_tournament/** : Créer un nouveau tournoi.
- **POST /player_joined_tournament/** : Permettre à un joueur de rejoindre un tournoi.
- **POST /start_tournament/** : Démarrer un tournoi.
- **POST /finish_tournament/** : Terminer un tournoi.

Amis

- **POST /send_friend_request/** : Envoyer une demande d'ami.
- **POST /accept_friend_request/** : Accepter une demande d'ami.
- **POST /refuse_friend_request/** : Refuser une demande d'ami.

Jeu

- **POST /start_game/** : Commencer une partie.
- **POST /update_score/** : Mettre à jour le score.
- **POST /finish_game/** : Terminer une partie.
- **POST /cancel_game/** : Annuler une partie.

Données envoyées par le frontend et réponses du backend du backend

Tous les échanges de données entre le frontend et le backend se font au format JSON.

POST /login/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "username": "string",
  "password": "string"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "status": "success",
  "message": "User logged in"
}
```

POST /create_tournament/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "name": "string"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "status": "tournament_created",
  "tournament_id": "integer",
  "name": "string"
}
```

POST /player_joined_tournament/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "tournament_id": "integer",
  "alias": "string"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "status": "player_joined",
  "tournament_id": "integer",
  "player_id": "integer",
  "alias": "string",
  "order_of_turn": "integer"
}
```

POST /start_tournament/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{  
  "tournament_id": "integer"  
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{  
  "status": "tournament_started",  
  "tournament_id": "integer",  
  "start_date": "datetime"  
}
```

POST /finish_tournament/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{  
  "tournament_id": "integer",  
  "winner_id": "integer"  
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{  
  "status": "tournament_finished",  
  "tournament_id": "integer",  
  "end_date": "datetime",  
  "winner_id": "integer"  
}
```

POST /cancel_tournament/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{  
  "tournament_id": "integer"  
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{  
  "status": "tournament_canceled",  
  "tournament_id": "integer"  
}
```

- Erreur possible :

```
{  
  "status": "error",  
  "message": "Cannot cancel a started tournament"  
}
```

POST /send_friend_request/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{  
  "to_user_id": "integer"  
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{  
  "status": "friend_request_sent",  
  "request_id": "integer"  
}
```

POST /accept_friend_request/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{  
  "request_id": "integer"  
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{  
  "status": "friend_request_accepted",  
}
```

```
"request_id": "integer"
}
```

POST /refuse_friend_request/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "request_id": "integer"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "status": "friend_request_refused",
  "request_id": "integer"
}
```

POST /start_game/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "opponent_id": "integer"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "game_id": "integer",
  "status": "started"
}
```

POST /update_score/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "game_id": "integer",
  "player_id": "integer",
  "new_score": "integer"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "status": "score_updated",
  "game_id": "integer"
}
```

POST /finish_game/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "game_id": "integer",
  "winner_id": "integer"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "status": "finished",
  "game_id": "integer",
  "winner": "integer"
}
```

POST /cancel_game/

- **Données envoyées par le frontend :**

```
{
  "game_id": "integer"
}
```

- **Réponse du backend :**

```
{
  "status": "canceled",
  "game_id": "integer"
}
```

Modèles de données

Utilisateur (User)

```
{
  "id": "integer",
  "username": "string",
  "creation_date": "datetime",
  "langue": "string",
  "avatar": "string",
  "friends": ["list of user ids"],
  "groups": ["list of group ids"],
  "user_permissions": ["list of permission ids"]
}
```

Jeu (Game)

```
{
  "id": "integer",
  "player1": "integer",
  "player2": "integer",
  "player1_score": "integer",
  "player2_score": "integer",
  "status": "string",
  "winner": "integer",
  "created_at": "datetime"
}
```

Tournoi (Tournament)

```
{
  "id": "integer",
  "name": "string",
  "is_started": "boolean",
  "start_date": "datetime",
  "end_date": "datetime",
  "winner": "integer"
}
```

Participation (Participate)

```
{
  "id": "integer",
  "player": "integer",
  "tournament": "integer",
  "order_of_turn": "integer",
}
```

```
"alias": "string"  
}
```

Amis (Friendship)

```
{  
  "id": "integer",  
  "id_user_1": "integer",  
  "id_user_2": "integer"  
}
```