

Instrucciones Proyecto Integrador Bootcamp

Detalle de los documentos	2
Primer paso	3
Segundo paso	3

Detalle de los documentos

Dentro de la carpeta Docs, que se encuentra en la raíz del proyecto final, se podrán encontrar varios documentos, cada uno con funciones distintas.

- Instrucciones.pdf: se trata de este documento, y en él se detalla los primeros pasos a seguir para probar la app.
- Requerimiento_6.docx: este documento se divide en dos secciones. En la primera se detallan los cambios que se realizaron en el proyecto de forma grupal. En la segunda se detallan los cambios realizados de forma individual.
- DER_finalProject.png: es una imagen del Diagrama de Entidad Relación del proyecto.

Primer paso

Antes de comenzar a ejecutar **REQUESTS** sobre los distintos **ENDPOINTS** del proyecto, es necesario realizar la carga inicial de los usuarios por defecto del sistema. Para ello, desde el PostMan indicaremos la siguiente dirección:

Mapping: POST

URL local: localhost:8080/api/v1/parts/load (tener en cuenta que esto es si se corre en local, y que se deberá colocar el número de puerto configurado en cada máquina)

URL FuryApp: https://prod_demo-bootcamp-fproject.furyapps.io/load (tener en cuenta que esto es si se quiere probar la App desplegada en Fury, y que es necesario colocar en los **Headers** el token de Fury, bajo el nombre “x-auth-token”).

Segundo paso

Una vez realizada la carga inicial, nos dirigiremos al siguiente **ENDPOINT** para **LOGUEARNOS** con las credenciales correspondientes, y obtener un token de usuario:

Mapping: POST

URL local: localhost:8080/api/v1/parts/login

URL FuryApp: https://test-fcabrera-demo-app_fcabrera-demo-app.furyapps.io/login

En ambos casos, en el body del **REQUEST**, deberán colocar algunas de las siguientes credenciales:

- Argentina:

```
{
  "username": "argSub",
  "password": "123"
}
```
- Uruguay:

```
{
  "username": "uruSub",
  "password": "123"
}
```

- Colombia:

```
{  
    "username": "colSub",  
    "password": "123"  
}
```

Luego de ejecutar dicho **ENDPOINT** el programa nos devolverá un token de acceso, con el cual podremos identificarnos al usar los otros **ENDPOINTS**. El token, en PostMan, se utiliza en la pestaña "Authorization", se debe seleccionar "Bearer Token" en el desplegable, y luego copiar el valor del token en el recuadro.

IMPORTANTE

Ningún **ENDPOINT**, salvo el de carga (load) y login, funcionará si no colocamos el token de acceso.