

PRÀCTICA 11: SCAPE ROOM API REST

Zhijun Chen
Feng Xia
ASIX 1A
LLENGUATGE DE MARQUES

ÍNDEX:

INTRODUCCIÓ.....	3
Documentació del API.....	4
Endpoints.....	4
Objectes.....	4
Solucions del Joc.....	5

INTRODUCCIÓ

Aquest document ofereix una guia detallada sobre el funcionament de l'API utilitzada en el joc de la Mansió Misteriosa. A través d'aquesta guia, els usuaris podran entendre com interactuar amb l'API per integrar-se plenament en el joc. A més, inclou una sèrie de solucions i estratègies específiques per ajudar els jugadors a superar els diferents desafiaments que es presenten al llarg del joc. Així, tant desenvolupadors com jugadors trobaran informació valuosa per millorar la seva experiència i rendiment dins de la Mansió Misteriosa.

Documentació del API

Endpoints

1. GET /start
 - Descripció: Aquest endpoint inicia el joc i retorna un missatge de benvinguda juntament amb les instruccions per començar.
2. POST /room1-door
 - Descripció: Al utilizar este endpoint, el jugador intenta abrir la puerta de la primera habitación utilizando la llave encontrada en la sala principal.
3. PUT /room2-painting
 - Descripció: Utilitzant aquest endpoint, el jugador intenta obrir la porta de la primera habitació utilitzant la clau trobada a la sala principal.
4. DELETE /room2-obstacle
 - Descripció: Interactuant amb aquest endpoint, el jugador elimina un obstacle a la segona habitació per deslliurar el camí i avançar.
5. PUT /room3-0509
 - Descripció: Utilitzant aquest endpoint, el jugador intenta obrir una caixa tancada a la tercera habitació introduint una combinació numèrica específica.
6. GET /room4-enigma
 - Descripció: Accedint a aquest endpoint, el jugador busca i troba un botó per sortir de l'última habitació del joc.

Objectes

- Clau: Una antiga clau de ferro que es troba a la sala principal de la mansió.
- Nota: Una nota escrita a mà que proporciona pistes o instruccions per resoldre els desafiaments del joc.
- Caixa: Una caixa de fusta tancada amb una combinació de tres dígits que es troba a la tercera habitació del joc.

Solucions del Joc

1. Habitació 1:
 - Busca i recull la clau de ferro a la sala principal.
 - Utilitza la clau per obrir la porta de la habitació mitjançant l'endpoint `POST /room1-door`.
2. Habitació 2:
 - Examina l'entorn en busca de pistes sobre com avançar.
 - Utilitza l'endpoint `PUT /room2-painting` per moure el quadre i revelar el passadís secret.
 - Elimina l'obstacle utilitzant l'endpoint `DELETE /room2-obstacle` per deslliurar el camí.
3. Habitació 3:
 - Llegeix la pista proporcionada en la descripció de la caixa.
 - Introdueix la combinació "0509" utilitzant l'endpoint `PUT /room3-0509` per obrir la caixa i trobar el seu contingut.
4. Habitació 4:
 - Explora amb cura la habitació en busca del botó de sortida.
 - Utilitza l'endpoint `GET /room4-enigma` per identificar i accionar el botó de sortida, completant així el joc.