

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.

Soluciones del Joc

Obtener la descripción de inicio

- Método: GET
- URL: <http://localhost:3000/start>

Obtener la descripción de Room 1

- Método: GET
- URL: <http://localhost:3000/room1>

Avanzar desde Room 1 a Room 1 Door

- Método: POST
- URL: <http://localhost:3000/room1-door>

Mover el cuadro en Room 2 para revelar un pasadizo secreto

- Método: PUT
- URL: <http://localhost:3000/room2-painting>

Eliminar el obstáculo en Room 2 y avanzar a Room 3

- Método: DELETE
- URL: <http://localhost:3000/room2-obstacle>

Obtener la descripción de Room 3

- Método: GET
- URL: <http://localhost:3000/room3>

Introducir la combinación correcta en Room 3 para abrir la caja

- Método: PUT
- URL: <http://localhost:3000/room3-0509>

Obtener la descripción de Room 4

- Método: GET
- URL: <http://localhost:3000/room4>

Restaurar el Archivo Original: `copy /y scaperoom_backup.json scaperoom.json`