06: 13: 07: 26

Clique para saber mais



VER PLANOS

PROGRAMAÇÃO _ FRONT-END _

DATA SCIENCE _ INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL _

DEVOPS _ UX & DESIGN _

MOBILE _ INOVAÇÃO & GESTÃO _

Artigos > Programação

REST: Conceito e fundamentos

REST: Conceito e fundamentos





06: 13: 07: 26

DIAS HORAS MIN SEG

Clique para saber mais

os sistemas distribuídos se comuniquem diretamente usando os princípios e protocolos existentes da Web sem a necessidade de <u>SOAP</u> ou outro protocolo sofisticado.

A origem do termo REST

Os conceitos do **REST** foram submetidos à tese de doutorado de <u>Roy Fielding</u> nos anos 2000, onde o princípio fundamental é usar o <u>protocolo HTTP</u> para comunicação de dados.

Confira neste artigo:

- A origem do termo REST
- Responsabilidades no REST
- Requisições e comunicações
- Métodos HTTP
- Códigos de Respostas
- Conclusão

A arquitetura REST é simples e fornece acesso aos recursos para que o cliente REST acesse e renderize os recursos no lado do cliente. No estilo REST, URI ou IDs globais ajudam a identificar cada recurso.

Esta arquitetura usa várias representações de recursos para representar seu tipo, como **XML**, **JSON**, **Texto**, **Imagens** e assim por diante.

Vale ressaltar que o REST não se limita a solicitações e respostas de registros. Também é possível inserir um novo registro ou deletar um já existente.

06: 13: 07: 26

DIAS HORAS MIN SEG

Clique para saber mais

seu primeiro projeto com Node.js na prática.

INSCREVA-SE JA

Responsabilidades no REST

Existe no REST um princípio chamado STATELESSNESS (sem estado), onde o servidor não precisa saber em qual estado o cliente está e vice-versa. Mas o que é um servidor e um cliente?

Cliente: é o componente solicitante de um serviço e envia solicitações para vários tipos de serviços ao servidor.

Servidor: É o componente que é o provedor de serviços e fornece continuamente serviços ao cliente conforme as solicitações

Nesta arquitetura ou modelo, cliente-servidor ajuda na separação de responsabilidades entre a interface do usuário e o armazenamento de dados. Ou seja, quando uma solicitação REST é realizada, o servidor envia uma representação dos estados que foram requeridos.

Não há limite superior no número de clientes que podem ser atendidos por um único servidor. Também não é obrigatório que o cliente e o servidor residam em sistemas separados.

A comunicação entre cliente e servidor ocorre através da troca de mensagens usando um padrão de solicitação-resposta. O cliente basicamente envia uma solicitação de serviço e o servidor retorna uma resposta.

Requisições e comunicações

O REST precisa que um cliente faça uma requisição para o servidor para enviar ou modificar dados. Um requisição consiste em:

 Um verbo ou método HTTP, que define que tipo de operação o servidor vai realizar;

06: 13: 07: 26

DIAS HORAS MIN SEG

Clique para saber mais

Métodos HTTP

Em aplicação REST, os métodos mais utilizados são:

- O método GET é o método mais comum, geralmente é usado para solicitar que um servidor envie um recurso;
- O método POST foi projetado para enviar dados de entrada para o servidor. Na prática, é frequentemente usado para suportar formulários HTML;
- O método PUT edita e atualiza documentos em um servidor;
- O método DELETE que como o próprio nome já diz, deleta certo dado ou coleção do servidor.

Neste link você encontrará a lista completa de todos os métodos.

Códigos de Respostas

Cada resposta que a aplicação REST retorna, é enviado um código definindo o status da requisição. Por exemplo:

- 200 (OK), requisição atendida com sucesso;
- 201 (CREATED), objeto ou recurso criado com sucesso;
- 204 (NO CONTENT), objeto ou recurso deletado com sucesso;
- 400 (BAD REQUEST), ocorreu algum erro na requisição (podem existir inumeras causas);
- 404 (NOT FOUND), rota ou coleção não encontrada;
- 500 (INTERNAL SERVER ERROR), ocorreu algum erro no servidor.



Clique para saber mais

do REST. Os cursos de programação da Alura podem ajudar você a começar, aprender e se desenvolver em tecnologia e, além disso, depois você pode se aprofundar e utilizar essa arquitetura no gerenciamento de estados do React, por exemplo.



06: 13: 07: 26

DIAS HORAS MIN SEG

Clique para saber mais

Guilherme Lima

Guilherme é desenvolvedor de software formado em Sistemas de Informação e possui experiência em programação usando diferentes tecnologias como Python, Javascript e Go. Criador de mais de 30 cursos de diferentes áreas da plataforma com foco no treinamento de profissionais de TI, como Data Science, Python para web com Django e Django Rest, jogos com Javascript, Infraestrutura como código com Terraform e Ansible, Orientação a Objetos com Go. Além disso, é um dos instrutores da Imersão Dev da Alura.

Artigo Anterior Próximo Artigo

Análise Exploratória: primeiros passos | Alura

Flask: instalação

Veja outros artigos sobre <u>Programação</u>

Quer mergulhar em tecnologia e aprendizagem?

Receba conteúdos, dicas, notícias, inovações e tendências sobre o mercado tech diretamente na sua caixa de entrada.

bins.br@gmail.com

06: 13: 07: 26

DIAS HORAS MIN SEG

Clique para saber mais

Nossas redes e apps



Institucional A Alura

Sobre nós Formações

Carreiras Alura Como Funciona

Para Empresas Todos os cursos

Para Sua Escola Depoimentos

Política de Privacidade Instrutores(as)

Compromisso de Integridade Dev em <T>

Termos de Uso Luri, a inteligência artificial da Alura

Documentos Institucionais IA Conference 2024

Status

Conteúdos Fale Conosco

Alura Cases Email e telefone

Imersões Perguntas frequentes

06: 13: 07: 26

DIAS HORAS MIN SEG

Clique para saber mais

Novidades e Lançamentos

bins.br@gmail.com

ENVIAR

CURSOS

Cursos de Programação

Lógica | Python | PHP | Java | .NET | Node JS | C | Computação | Jogos | IoT

Cursos de Front-end

HTML, CSS | React | Angular | JavaScript | jQuery

Cursos de Data Science

Ciência de dados | BI | SQL e Banco de Dados | Excel | Machine Learning | NoSQL | Estatística

Cursos de Inteligência Artificial

IA para Programação | IA para Dados

Cursos de DevOps

AWS | Azure | Docker | Segurança | IaC | Linux

Cursos de UX & Design

Usabilidade e UX | Vídeo e Motion | 3D

Cursos de Mobile

Flutter | iOS e Swift | Android, Kotlin | Jogos

Cursos de Inovação & Gestão

Métodos Ágeis | Softskills | Liderança e Gestão | Startups | Vendas

06:13:07:26

Clique para saber mais