

Instruções para instalar, executar e testar o projeto do pokémon

Para instalar a PokeAPI localmente:

1. Execute `git clone https://github.com/PokeAPI/pokeapi.git`
2. Execute `pip install -r requirements.txt -user`
3. Copie o arquivo `db.sqlite3` na pasta do PokeAPI.

Se o processo acima der errado por causa de algum pacote chamado ujson (no Windows), faça o seguinte:

1. Baixe o arquivo whl do ujson em <https://www.lfd.uci.edu/~gohlke/pythonlibs/#ujson>, escolha o que tenha a configuração da sua máquina e do seu Python. No caso das máquinas da impacta, deve ser `ujson-2.0.1-cp38-cp38-win_amd64.whl`
2. Execute `pip install <pacote> --user`, escolhendo como <pacote>, o arquivo baixado no passo anterior. Isso deve ser executado na mesma pasta onde você baixou o arquivo do passo 1.
3. Execute o processo acima novamente a partir do passo 2.

Para instalar a treinador:

1. Baixe os arquivos `treinador.py`, `validacao.py` e `to_dict.py` em uma pasta a parte.
2. Execute `pip install -r requirements.txt --user`

Depois de instalar a PokeAPI, para executá-la:

1. Execute `python manage.py runserver --settings=config.local`
2. Abra o navegador em <http://localhost:8000/api/v2/>

Para executar o treinador:

1. Execute `python treinador.py`

Para preparar o AC:

1. Baixe os arquivos `pokemon.py`, `pokemon_unittest.py` e `pokemon_teste_base.py` em uma pasta a parte.
2. Execute `pip install -r requirements.txt --user`
3. Edite o arquivo `config.json`, colocando nele os caminhos onde você colocou a PokeAPI e o treinador.

Para executar os testes do AC:

1. Edite o arquivo `pokemon.py` implementando as funções que nela se pedem. Você deve editar apenas esse arquivo.
2. Execute o comando `python pokemon_unittest.py`

Para reconstruir do zero o banco de dados do PokeAPI, caso você considere necessário:

1. Execute `python manage.py migrate --settings=config.local`
2. Execute `python manage.py shell --settings=config.local`
3. Digite o seguinte no console:

```
>>> from data.v2.build import build_all
>>> build_all()
```
4. Depois que terminar (vai levar alguns minutos), digite `exit()`