KAIKKI FUNKTIOT JA TIEDOT MITÄ NIISTÄ SAADAAN:

**create\_game:**

Luo pelin ja tallentaa tietokantaan seuraavat tiedot:

game\_id, name, password, starting\_airport, location, money, fuel, fuel\_used, lootboxes\_opened, flights\_taken, diamond

Tiedot ovat key, value dictionary muodossa eli "game\_id" palauttaisi game\_id avaimen valuen eli 1

**save\_game:**

Funktiolle annetaan parametreiksi tuple jossa on kaikki muokattavat tiedot (eli vaikka fuel, money)

ja päivitettävät tiedot. Eli save\_game(game\_id, (fuel,money), (500, 100)) olisi esimerkki käyttö

Funktio palauttaa True tai False boolean valuen

**buy\_fuel:**

Funktiolle annetaan game\_id ja bensan osto määrän, esim 500

esimerkki: buy\_fuel(5 #game id, 500 # bensan osto määrä)

Funktio palauttaa True, tai False boolean valuen

**fly:**

Fly:lle annetaan parametreiksi game\_id, ja halutun lentokohteen ICAO-koodin, esimerkki: fly(5, "EFHK)

Tallentaa tietokantaan nykyisen kohteen jos lento oli onnistunut ja palauttaa True

Palauttaa False jos lentoa ei voi tehdä.

**get\_game\_details:**

parametrina on game\_id

palauttaa json muodossa kaikki kyseisen pelin tiedot tietokannasta.

Jos peliä ei löydy palauttaa None

**get\_lootboxes:**

Ei ota parametreja vastaanKuva, joka sisältää kohteen teksti, kuvakaappaus, Fontti, numero

Kuvaus luotu automaattisesti

palauttaa kaikkien lootboxien tiedot json muodossa.

**get\_lootbox:**

Ottaa vastaan tietyn lootboxin primary idn

Kuva, joka sisältää kohteen teksti, kuvakaappaus, Fontti, viiva

Kuvaus luotu automaattisesti

Palauttaa lootboxin tiedot json muodossa

**create\_lootboxes:**

Tälle ei ole mitään käyttöä front end puolella.

ottaa parametreiksi game\_id ja listan kaikista lentokentistä jotka ovat pelissä.

Randomisti luo jokaiselle lentokentälle eri lootboxin ja tallentaa tämän tiedon tietokantaan

ei palauta mitään.

**create\_game\_airports**:

Tälle ei ole mitään käyttöä front end puolella.

Luo listan kaikista lentokentistä mitä tullaan käyttämään pelissä. Kenttien määrä ja tyyppi perustuu CONSTANTS.py löytyvistä tiedoista.

palauttaa yllä olevan listan

**get\_airport\_info**:

ottaa parametriksi lentokentän icao\_koodin ja game\_idn joka on vaihtoehtoinen

Jos game\_id on täytetty, palauttaa kaiken tiedon lentokentästä, ja kaikki tiedot pelin sisäisistä tiedoista kyseiselle kentälle.

Kuva, joka sisältää kohteen teksti, kuvakaappaus, Fontti, viiva

Kuvaus luotu automaattisesti

Nämä tiedot ja tiedot airport taulusta.

palauttaa tiedot json muodossa

**valid\_airport:**

ottaa vastaan icao\_koodin.

Tarkistaa löytyykö airport taulusta kyseistä icao\_koodia

palauttaa True/ False perustuen resulttiin

**get\_distance:**

Saa vastaan kahden lentokentän icao\_koodit ja tarkistaa kuinka kaukana ensimmäinen lentokenttä on toisesta.

Palauttaa float valuen joka on kilometrejä.

**accessible\_airports:**

ottaa vastaan nykyisen lentokentän ICAO\_koodin, bensan määrän, ja game\_idn

Palauttaa listan joka sisältää jokaisen lentokentän johon voi lentää nykyisestä kentästä, perustuen omistamaan bensa määrään.