

Скопировать Bearer-токен

eyJhbGciOiJIUzI1NiIsImtpZCI6IldGZlRBQ0hzYUhvQ3VML1MiLCJ0eXA
iOiJKV1QiOiJhdXRoZW50aWNhdGVkIiwiaXhwIjoxNzE3MTU
0ODY1LCJpYXQiOjE3MTY1NTQ4NjUsImZcyI6Imh0dHBzOi8vbXlrb3RxYm
9ja3p2emFjY2N1Ynouc3VwYWJhc2UuY28vYXV0aC92MSIsInN1YiI6IjMzZ
TM1N2U1LWJhZTEtNDYzMy05ZGY1LWNkNmNkODk0ZjcwNCIsImVtYWlsIjoib
XlAYmVseWFr b3ZuLnJ1IiwicGhvbmUiOiIiLCJhcHBfbWV0YWRhdGEiO ns
icHJvdmlkZXIiOiJnaXRodWIiLCJwcm92aWRlcnMiOlsiZ2l0aHV iI19LC
J1c2VyX21ldGFkYXRhIj p7ImF2YXRhc l91cmwiOiJodHRwczovL2F2YXRhc
nMuZ2l0aHVidXNlcmNvbnRlbnQuY29tL3UvMTM4MTUxOTMzP3Y9NCIsImVt
YWlsIjoibXlAYmVseWFr b3ZuLnJ1IiwiaXhwIjoibXlraXRhIEJlbHlha292Iiwic
GhvbmVfdmVyaWZpZWQiOmZhbnN1LCJwcmVmZXJyZWRfdXNlcm5hbWUiOiJu
LWJlbHlha292IiwicHJvdmlkZXJfawQiOiIxMzgxNTE5MzM iLCJzdWIiOiI
xMzgxNTE5MzM iLCJ1c2VyX25hbWUiOiJuLWJlbHlha292In0sInJvbGUiOi
JhdXRoZW50aWNhdGVkIiwiaXhwIjoibXlraXRhIEJlbHlha292Iiwic
joib2F1dGgiLCJ0aw1lc3RhbnXAiOjE3MTY1NTQ4NjV9XSwic2Vzc2l vbl9p
ZCI6ImFkNjFhZmQ4LTkwMTktNDVkZS1iOTk4LTUwMGYzN2NjMDVjMCI sIm
zX2Fub255bW91cyI6ZmFsc2V9. aQ26JcXm7Rdo0e4sT1xAJVn2P7NNBfk_K
6AKJyTvuS4

Вы можете использовать этот токен на протяжении всей тестовой сессии, включая последующие задачи.

Документация

- Redoc
- Swagger

Предусловия

1. Авторизоваться в системе через **Bearer token** (взять его из заголовков выше).
2. Использовать **Базовый URL**, указанный в тестовых данных, для отправки запросов во время тестирования.

3. Отправить **POST** запрос на эндпоинт `/setup` для **настройки/ сброса** вашей **тестовой среды**.
 - Если вы получили статус-код **401**, возможно, ваш токен отсутствует или истек. В этом случае, необходимо скопировать его снова из заголовка выше.
 - Настроенная тестовая среда работает на протяжении всей тестовой сессии, в том числе и для последующие задач.
 - Каждый этап тестирования использует одну и ту же **базу данных**.

Шаги для выполнения задачи

1. Отправьте **GET** запрос на эндпоинт `/users`, чтобы получить **список пользователей**.
2. Выберите любого пользователя, в **список желаемого** которого вы хотите добавить игру, и возьмите его `uuid`.
3. Отправьте **GET** запрос на эндпоинт `/games`, чтобы получить **список всех игр**.
4. Выберите игру, которую хотите добавить, и возьмите ее `uuid`.
5. Заполните поле `item_uuid` в **теле запроса** ранее взятым `uuid` игры:

Шаблон тела запроса:

```
{
  "item_uuid": "string"
}
```

КопироватьСкопировано!

6. Используйте ранее взятый `uuid` пользователя в качестве path-параметра в эндпоинте `/users/{uuid}/wishlist/add`.
7. Отправьте **POST** запрос с ранее подготовленным **телом запроса** на эндпоинт из предыдущего шага.
8. Проверьте, что **статус-код ответа** - **200**.
9. Убедитесь, что выбранная игра успешно добавлена в **список желаемого** выбранного пользователя, отправив **GET** запрос на эндпоинт `/users/{uuid}/wishlist/`.

Приемочные критерии

1. Возвращаемый статус-код ответа после добавления игры - **200**.
2. Выбранная игры отображается в **списке желаемого** выбранного пользователя.