



Desarrollador Mulesoft Jr/Mid

Práctica Técnica

Contenido

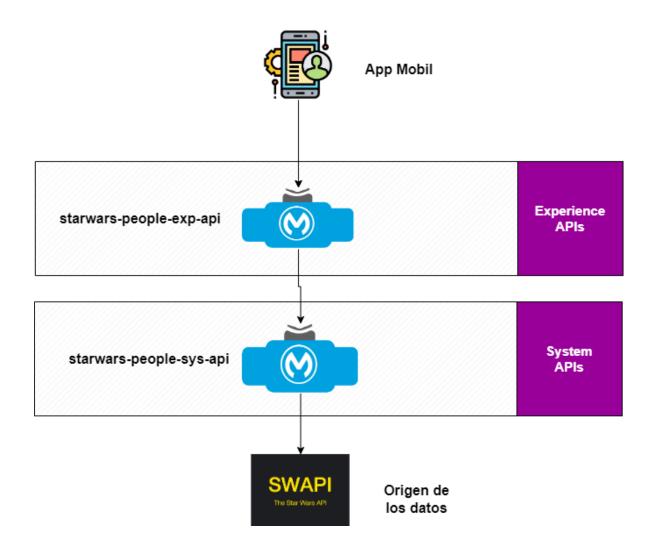
Introducción	1	
Diagrama de Arquitectura Diseño de la especificación de API's Creación del proyecto Mulesoft Repositorio	3	
		11

Introducción

En este documento podrán ver el paso a paso del como se fue desarrollando esta práctica, estaré seccionando los videos por partes, uno por cada tema dentro de este contenido, así como utilizare este documento para ir recabando la información e ir documentando el proceso.

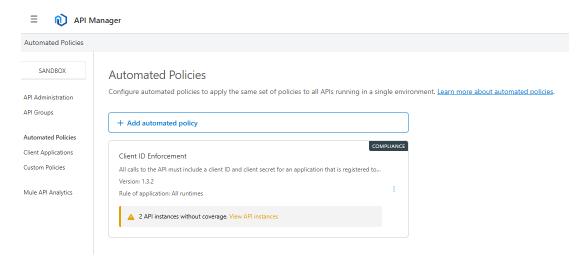
Diagrama de Arquitectura

En este diagrama fue creado en draw.io y en el se plasma la mejor solución posible a la práctica considerando las recomendaciones de mule api led, por lo que se visualiza desde el front, denominado aplicación móvil, de igual forma se considera una api en la capa de experiencia que será consumida por el front, llamada **starwars-people-exp-api**, también se considera una api en la capa de sistema, llamada **starwars-people-sys-api**, por último se visualiza la api de swapi la cual se toma como el origen de los datos.

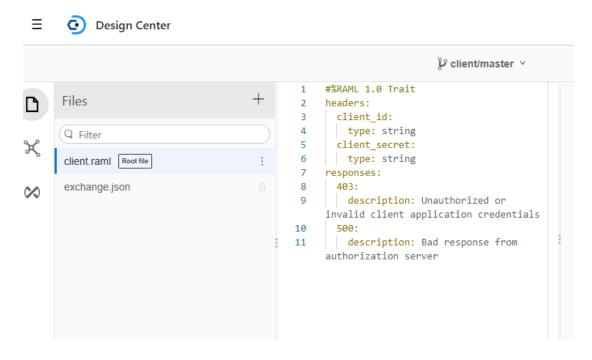


Diseño de la especificación de API's

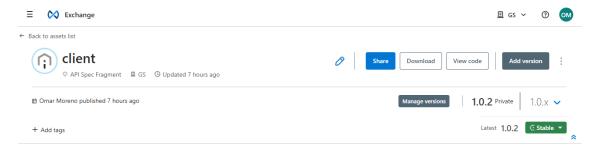
Antes de crear las especificaciones de las apis de experiencia y sistemas, se agregó la política de Client Id Enforcement dentro de API Manager:



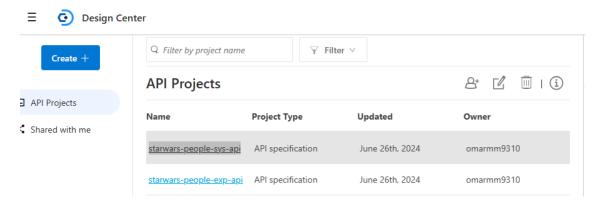
Para incluir esta política en la apis se creo un API Fragment el cual se nombre client y se configuro como se muestra en la imagen:



Y para poder incluirlo como dependencia dentro de las especificaciones de las apis se publicó en Exchange:



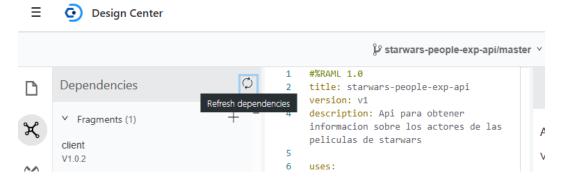
Una vez teniendo lo anterior procedimos a crear en Design center las especificaciones de estas apis starwars-people-exp-api y starwars-people-sys-api:



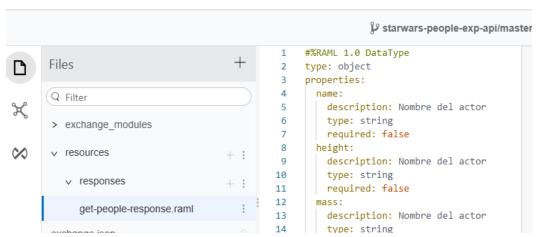
Para fines prácticos solo se agrego en el video la creación del api de experiencia.

Las especificaciones se estructuraron de la siguiente manera:

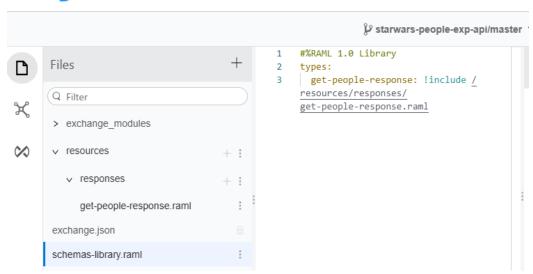
1. Se agregó la dependencia client.



2. Se creo el folder resources, en donde se incluyo un folder llamado responses, con la respuesta esperada del método get:



- 3. Adicional se creó un esquema de tipos o dataTypes, en el cual se incluyo el response mencionado en el paso anterior.



4. En el root file del api de experiencia se incluyó el api fragment que agregamos como dependencia y el schema-library.

```
#%RAML 1.0
title: starwars-people-exp-api
version: v1
description: Api para obtener informacion sobre los actores de
las peliculas de starwars

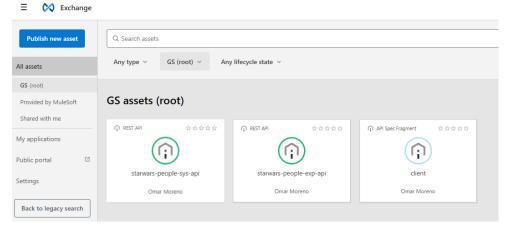
uses:
schemas: schemas-library.raml

traits:
client-id-enforcement: !include /exchange_modules/
fd99eb33-f806-41b4-b104-f997024179fe/client/1.0.2/client.raml
```

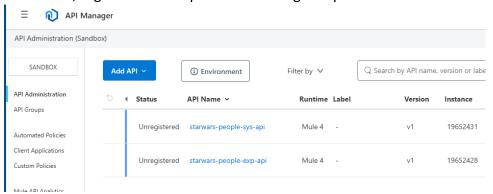
5. Definimos la estructura del método GET que utilizaremos, agregándole la política y el datatype mencionados.

```
/people:
  get:
   is:
     - client-id-enforcement
   description: Recuperar información de todos los personajes
de las peliculas de Starwars
   queryParameters:
     gender:
       type: string
       description: Filtrar por genero
       required: false
    responses:
     200:
       description: Successful response
       body:
          application/csv:
           schemas.get-people-response
```

6. Publicamos la apis en Exchange y en el portal público. Url public portal: <u>Anypoint Exchange (mulesoft.com)</u>



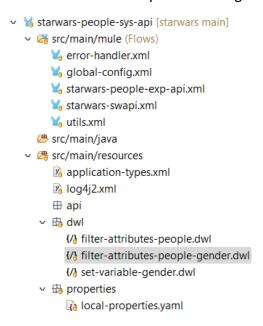
7. Por último, registramos las apis en API manager copiando sus id de instancia.



Creación del proyecto Mulesoft

Ambos proyectos para las apis de experiencia y sistema se crearon y estructuraron tomando en cuenta un posible escalamiento o crecimiento en las apis, así mismo se utilizaron las mejores practicas en el nombrado de los archivos dentro de la estructura y los componentes utilizados, a continuación, se describe brevemente lo que se realizó para las apis.

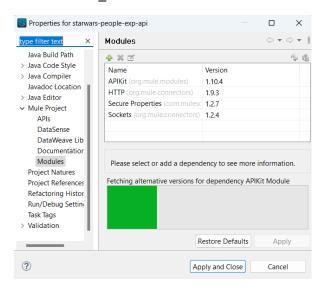
1. La estructura quedo de la siguiente manera para el api de sistema:



2. Para el api de experiencia quedo así:

```
    ✓ 🐪 > starwars-people-exp-api [starwars main]
    ✓ ✓ src/main/mule (Flows)
    ✓ gerror-handler.xml
    ✓ global-config.xml
    ✓ people-sys.xml
    ✓ starwars-people-exp-api.xml
    ✓ utils.xml
    Ø src/main/java
    ✓ src/main/resources
    ✓ application-types.xml
    ✓ log4j2.xml
    → dwl
    ✓ properties
    ✓ local-properties.yaml
```

3. Tome en cuenta agregar el módulo de secure properties, para encriptar el header client secret:



Para fines prácticos encriptamos el archivo local-properties.yaml utilizando el siguiente comando, dando como resultado otro archivo local-out.yaml.

java -cp C:\Mule\secure-properties-tool.jar com.mulesoft.tools.SecurePropertiesTool file encrypt AES CBC A792C3A57A024CE3479B879360FFA50B local-properties.yaml local out.yaml

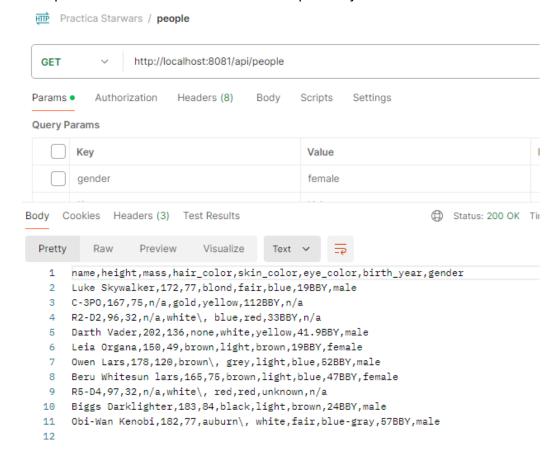
Y solo sustituimos en el archivo local-properties.yaml el valor del campo client-secret.

4. Cree el archivo global-config.xml y lo estructure de la siguiente manera:



Lo más destacable en la imagen son los elementos globales, Secure Properties Config, HTTP Request configuration y API autodiscovery.

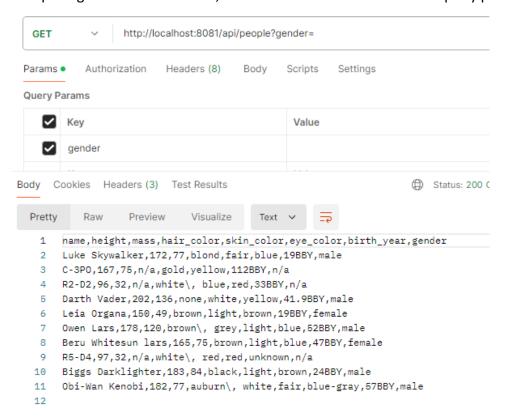
- 5. Para la etapa de pruebas se consideró cubrí los requisitos de la práctica, los cuales detallo a continuación:
 - Recuperación de toda la data de todos los personajes:



- Obtener la data a través de un Query Parameter basándose en el género del personaje gender.



Por ultimo se agrego la funcionalidad para cuando se envié el query param vacío,
 las apis regresaran toda la Data, como si no se hubiera enviado el query param:



Repositorio

Les comparto los recursos de la practica:

Url repositorio: <u>GitHub - omarmm9310/starwars</u>

Url Exchange public portal: Anypoint Exchange (mulesoft.com)

Urls de los videos de evidencia: https://we.tl/t-75ua2u3mKD