

## Conteúdo

### ***Módulo 1: Introdução ao Node.JS***

- Criando o deletar um game

Agora iremos criar nossa rota para deletarmos um game já existente em nosso array que está simulando um banco de dados.

Para isso precisaremos trabalhar com índices, que seriam a mesma situação em um banco de dados só que trabalhando com “id” o nosso índice funcionará da mesma forma que o “id”.

Assim como tivemos de passar por parâmetro o índice correspondente do meu game no array faremos da mesma forma para deletarmos um game.

```
app.delete("/:index", (req, res) =>{  
  const { index } = req.params;  
  games.splice(index,1);  
  return res.json({ message: "O Jogo foi deletado "});  
})
```

Como podem observar, agora temos um tipo de envio de informações do tipo **DELETE** e uma rota nova “/:index” dessa forma eu consigo capturar qual jogo cadastrado eu pretendo realizar a exclusão, o nome **index** nesse quesito significa que pretendo passar um parâmetro no formato de índice de um array ok? Basicamente passando a posição do game no array de games que eu pretendo deletar.

É preciso informar que irei trabalhar com índice e que irei passar por parâmetros os requisitos necessários para recuperar e enviar informações novas ok? Na sequência eu chamo o meu array de games juntamente com o **método splice**.

O **método splice()** altera o conteúdo de uma lista, adicionando novos elementos enquanto remove elementos antigos.

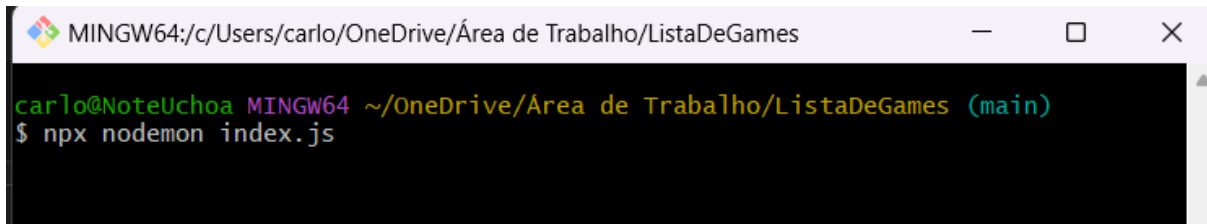
Um inteiro indicando o número de antigos elementos que devem ser removidos.

Feito isso podemos testar nossa API e verificar, vamos primeiro listar os games e verificarmos como estão listados.

Rodamos o servidor com o nodemon:

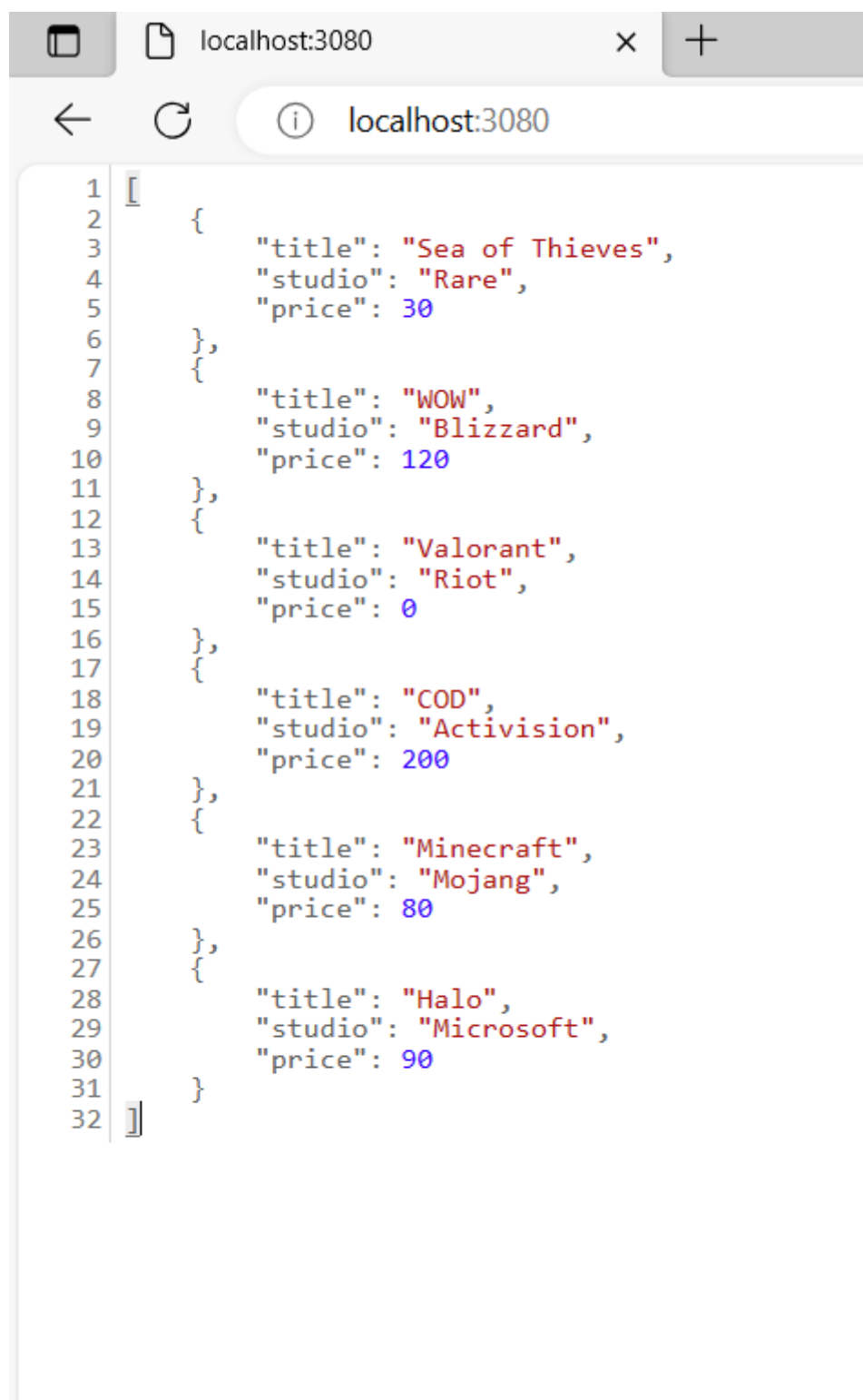
Aqui no exemplo usei o cmd com o meu git bash para ter maior visibilidade em tela das informações.

# UniSENAI

A screenshot of a Windows terminal window. The title bar shows the path 'MINGW64:/c/Users/carlo/OneDrive/Área de Trabalho/ListaDeGames'. The terminal content shows the prompt 'carlo@NoteUchoa MINGW64 ~/OneDrive/Área de Trabalho/ListaDeGames (main)' followed by the command '\$ npx nodemon index.js'.

Ao fazermos isso iremos agora listar nosso array de games:

Podemos ver em nosso navegador pois a rota é do tipo **GET** e conseguimos acessar ou usar o Thunder Client pelo Vscode também:

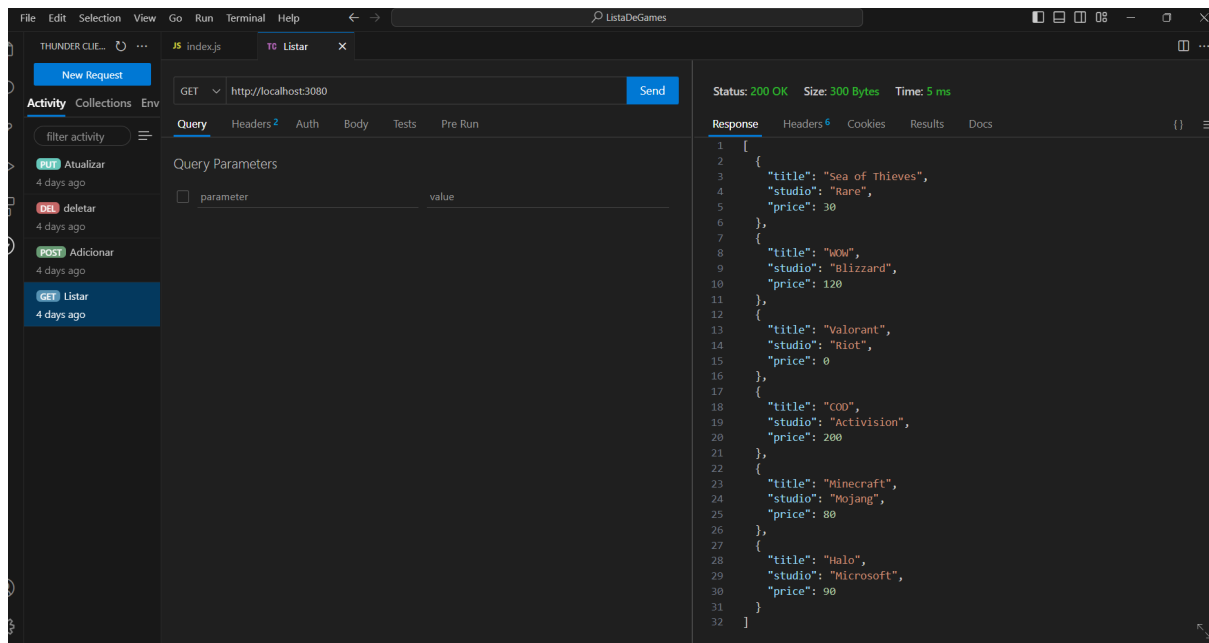


The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:3080'. The page content is a JSON array of five game objects, each with 'title', 'studio', and 'price' fields. The games listed are Sea of Thieves, WOW, Valorant, COD, and Minecraft. The prices are 30, 120, 0, 200, and 80 respectively. The browser's developer tools are open, showing the JSON data on line 1 of the document.

```
1 [
2   {
3     "title": "Sea of Thieves",
4     "studio": "Rare",
5     "price": 30
6   },
7   {
8     "title": "WOW",
9     "studio": "Blizzard",
10    "price": 120
11  },
12  {
13    "title": "Valorant",
14    "studio": "Riot",
15    "price": 0
16  },
17  {
18    "title": "COD",
19    "studio": "Activision",
20    "price": 200
21  },
22  {
23    "title": "Minecraft",
24    "studio": "Mojang",
25    "price": 80
26  },
27  {
28    "title": "Halo",
29    "studio": "Microsoft",
30    "price": 90
31  }
32 ]
```

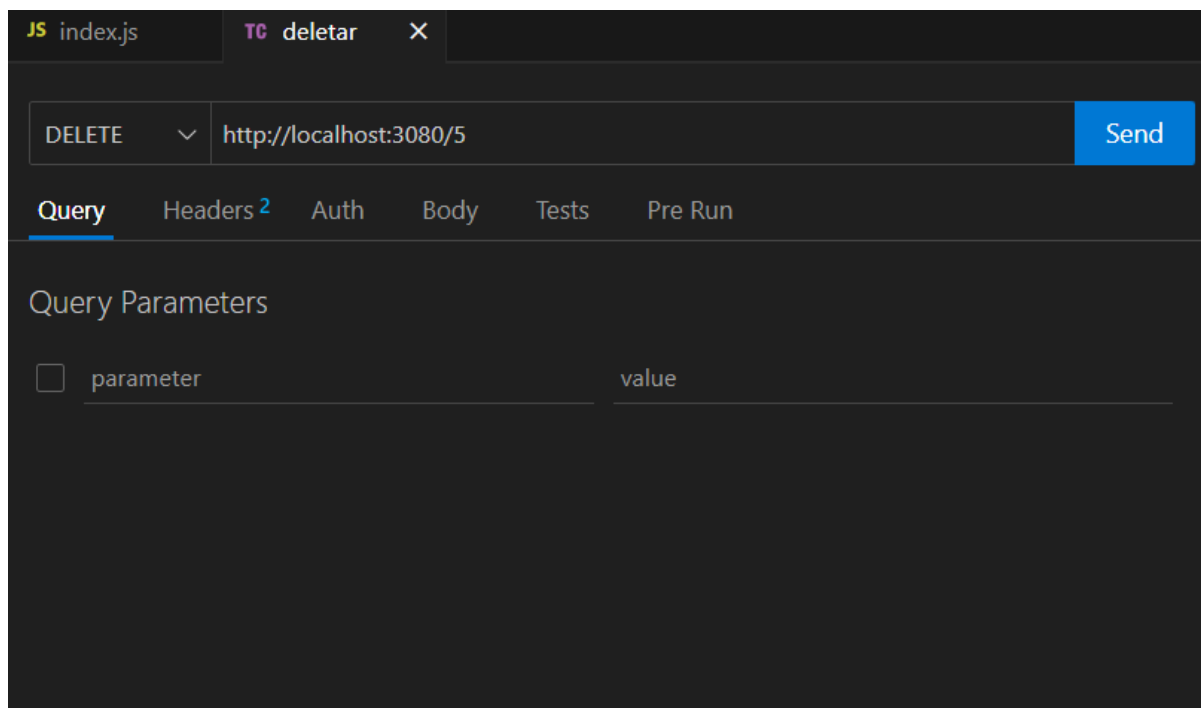
Ou pelo Thunder Client:

# Unisenai



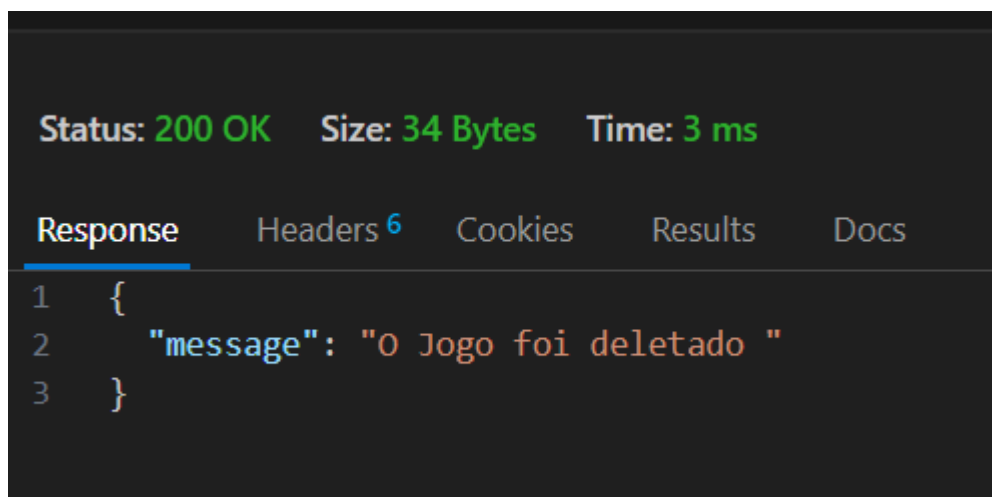
Temos a quantidade e noção de índices que possuem o nosso array totalizando 5 posições, [0, 1, 2, 3, 4, 5], cada posição é um jogo cadastrado. Com essa informação em nossas mãos então vamos atualizar um destes jogos. Vamos criar uma nossa requisição no Thunder Client do tipo **DELETE** e colocar o seguinte endereço: “<http://localhost:3080/5>” lembrem que precisávamos passar um parâmetro do tipo índice? Feito estas alterações basta clicarmos no botão enviar, notem que estamos deletando o jogo que está no índice de número **5**. Se tudo tiver corrido bem, deve aparecer a mensagem que o jogo foi deletado, conforme colocamos como retorno da nossa mensagem.

# UniSENAI



Ao clicarmos no botão (**Send**):

O mesmo já nos retorna o resultado :



Podemos listar novamente para vermos na requisição listar também:

Observem que agora não temos mais o game **“Halo na posição 5”** o jogo foi deletado com sucesso. Agora nosso Array de games possui 4 posições.

Status: 200 OK   Size: 251 Bytes   Time: 2 ms

## Response

Headers <sup>6</sup>

Cookies

Results

Docs

```
1  [
2    {
3      "title": "Sea of Thieves",
4      "studio": "Rare",
5      "price": 30
6    },
7    {
8      "title": "WOW",
9      "studio": "Blizzard",
10     "price": 120
11   },
12   {
13     "title": "Valorant",
14     "studio": "Riot",
15     "price": 0
16   },
17   {
18     "title": "COD",
19     "studio": "Activision",
20     "price": 200
21   },
22   {
23     "title": "Minecraft",
24     "studio": "Mojang",
25     "price": 80
26   }
27 ]
```

Dessa forma concluímos nossa OT, e aprendemos a excluir um tipo de dado inserido anteriormente via API, aguardo vocês nas próximas aulas.

Mas antes de terminarmos, agora vem a atividade que vocês tanto adoram.

## **ATIVIDADE**

Quero que vocês realizem a exclusão de 3 jogos dos 10 que pedi anteriormente para cadastrarem com nome de outros jogos, e me enviem com essa alteração.