

Documentació de l'API del Escape Room del Picapollo

Descripció General

L'API del Escape Room del Picapollo està dissenyada per proporcionar una experiència interactiva en la qual els usuaris poden navegar a través de diferents ubicacions i realitzar diverses accions per progressar en el joc. A continuació, es presenten els aspectes generals sobre com utilitzar aquesta API.

Endpoints Principals

1. [/start](#)

- **Descripció:** Introducció al joc.
- **Contingut:**
 - Missatge de benvinguda.
 - Regles bàsiques del joc.
 - Instruccions generals sobre l'ús de l'API.
 - Mapa de la casa.

2. [/salon](#)

- **Descripció:** Punt de partida dins de la casa.
- **Contingut:**
 - Mapa del saló.
 - Descripció del saló.
 - Opcions de navegació (garatge, escales, armaris).

3. [/garaje](#) i [/garaje_8](#)

- **Descripció:** Accés al garatge i el seu contingut.
- **Contingut:**
 - Missatge indicant la necessitat d'una clau per obrir el garatge.
 - Descripció del garatge i objectes interactius (maleter, porta del darrere, prestatge, etc.).

4. [/armario_rojo](#) i [/armario_azul](#)

- **Descripció:** Contingut dels armaris al saló.
- **Contingut:**
 - Objectes trobats dins dels armaris.

- Accions possibles amb els objectes (per exemple, utilitzar una clau per obrir el garatge).

5. [/escalera](#) i [/escalera_7](#)

- **Descripció:** Accés als diferents pisos de la casa.
- **Contingut:**
 - Descripcions dels pisos i opcions per navegar a diferents habitacions.

6. [/primer_piso](#) i [/segundo_piso](#)

- **Descripció:** Navegació pels pisos superiors.
- **Contingut:**
 - Mapes dels pisos.
 - Descripcions de les habitacions i objectes dins d'elles.

7. [/habitacion_padre](#) i [/habitacion](#)

- **Descripció:** Accés a les habitacions individuals.
- **Contingut:**
 - Objectes i accions dins de les habitacions.
 - Opcions per tornar a altres punts de la casa.

Accions i Mètodes

Mètodes GET

- Utilitzats per obtenir informació sobre les diferents ubicacions i objectes.
- Exemple: [GET /salon](#), [GET /armario_azul](#).

Mètodes POST, PUT, PATCH, DELETE

- **POST:** Afegir nous elements.
 - Exemple: [POST /cazuela](#) amb un nou ingredient.
- **PUT:** Actualitzar informació existent.
 - Exemple: [PUT /cazuela](#) per canviar un ingredient.
- **PATCH:** Modificar parcialment un objecte.
 - Exemple: [PATCH /cazuela](#) per afegir un nou ingredient.
- **DELETE:** Eliminar objectes específics.
 - Exemple: [DELETE /caca](#) per tirar de la cisterna.

Solucions i Progressió

Ruta a Seguir per Acabar el Joc

1. **Saló:** Comença al saló ([/salon](#)).
2. **Armari Blau:** Ves a l'armari blau i fes un **DELETE** de la id: "llave" ([/armario_azul](#)).
3. **Garatge:** Entra al garatge ([/garaje_8](#)).
4. **Porta del Darrere:** Ves a la porta del darrere ([/puerta_trasera](#)).
5. **Bossa Esportiva:** Ves a la bossa esportiva ([/bolsa_deportiva](#)).
6. **Cazuela:** Fes un **POST** del pollastre en la cazuela ([/cazuela](#)).
7. **Esgales:** Torna al saló i puja les escales ([/escalera_7](#)).
8. **Primer Pis:** Ves al primer pis ([/primer_piso](#)).
9. **Segon Pis:** Ves al segon pis ([/segundo_piso](#)).
10. **Habitació:** Entra a l'habitació ([/habitacion](#)).
11. **Mesita de Noche:** Ves a la mesita de noche i fes un **PATCH** del llimó ([/mesita_de_noche](#)).
12. **Bany:** Entra al bany ([/baño_9](#)).
13. **Maquina de Raigs X:** Ves a la màquina de raigs X i fes un **PUT** del "tostón" ([/maquina_de_rayos_X](#)).
14. **Cazuela:** Finalment, ves a la cazuela ([/cazuela_173](#)) i després menja ([/comer_999](#)) per guanyar el joc.