

1, rue de Kerampont 22300 — LANNION

Spécifications de l'API

Projet Calc-Road

Rédigé le 30 novembre par :

- Sylvan LE DEUNFF

URBANIZE

Avant-propos	3
Spécifications du backend	4
Authentification	4
Utilisateurs	6
Lister / chercher des utilisateurs	6
Créer un utilisateur	7
Supprimer un utilisateur	8
Récupérer l'utilisateur courant	9
Cartes	10
Lister / chercher des cartes	10
Récupérer les données d'une carte	11
Créer une nouvelle carte	12
Editer les informations d'une carte	13
Supprimer une carte	14
Utilisateurs d'une carte	15
Lister les utilisateurs et leurs autorisations pour une carte donnée	15
Ajouter un utilisateur à une carte	16
Modifier les autorisations d'un utilisateur pour une carte	17
Supprimer un utilisateur d'une carte	18
Routes	19
Lister les routes d'une carte	19
Afficher les informations d'une route	20
Créer une route sur une carte	21
Éditer une route	22
Supprimer une route	23
Trajets	23
Lister les trajets d'une carte	24
Afficher les informations d'un trajet	25
Créer un trajet sur une carte	26
Editer un trajet	26
Supprimer un trajet	28
Evénements	28
Lister les évènements d'une carte	29
Récupérer les informations concernant un évènement	30
Créer un évènement sur une carte donnée	31
Editer un évènement	31
Supprimer un évènement	33
Simulation	34
Récupérer l'état d'une simulation	34
Lancer la simulation pour une carte	35
Supprimer les données d'une simulation	36
Récupérer les positions des véhicules d'une simulation	37
Tests automatique du backend	38
Commandes pour les tests	38
Utilisation du Makefile	38
Format des résultats	39



Avant-propos

Ce document décrit le fonctionnement détaillé du coeur de l'application (API).

- Dans un premier lieu, il explicite les différents endpoints disponibles à savoir
 - o les paramètres GET d'une requête.
 - o les informations à envoyer dans le corps d'une requête.
 - o La valeur de retour d'une requête.
- La dernière partie décrit le fonctionnement des tests de ces endpoints.

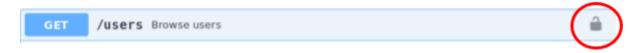


Spécifications du backend

Authentification

La plupart des ressources de l'API sont protégés une clé API (token JWT). Les ressources nécessitant une autorisation sont indiquées par un cadenas dans la documentation.

Exemple de ressource nécessitant une authentification.



Pour pouvoir accéder à une ressource protégée, une requête donc contenir un header "Authorization" composé comme suit :

Authorization: Bearer <CLE_API>

οù

Bearer est le préfixe indiquant le type de token.

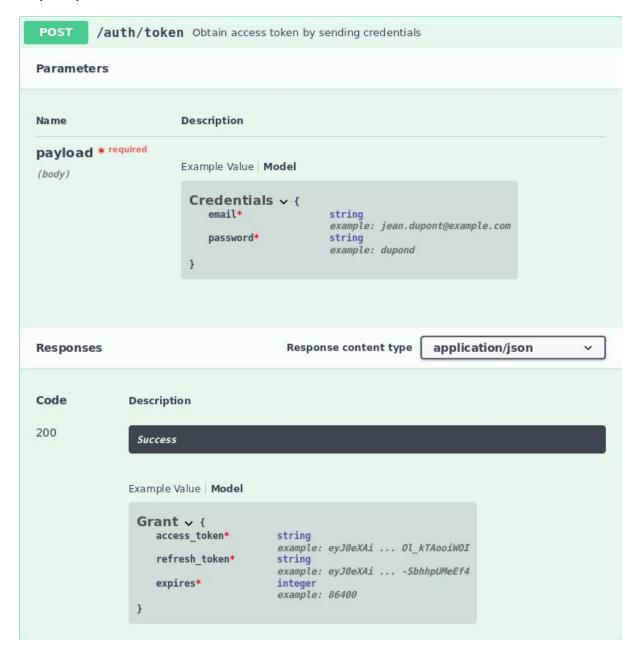
<CLE_API> doit être remplacée par la clé API obtenue effectuant une requête sur le endpoint décrit ci-après.

Au préalable, il est nécessaire d'avoir créé un compte utilisateur.

Voir la partie "Utilisateurs" de cette même documentation.



Requête permettant d'obtenir un token d'accès



Si le couple (email, password) correspond bien à un utilisateur enregistré, la réponse contient les paramètres de l'autorisation.

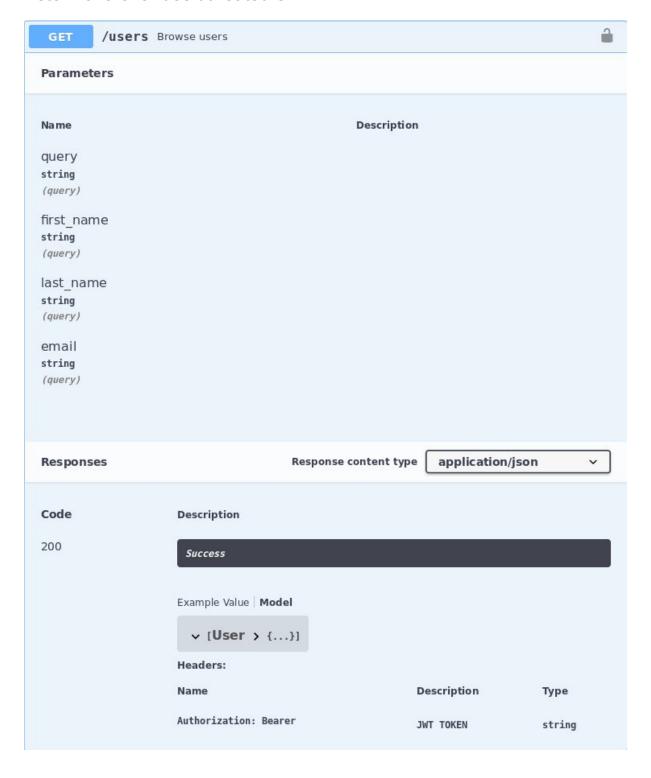
La propriété la plus importante ici est "access_token" (ou API_KEY) qui peut être utilisée pour effectuer des requêtes vers des endpoints protégés.

D'autres informations sont disponibles comme un "refresh_token" qui peut être utilisé pour demander un nouvel "access_token". Ainsi que la durée de validité du token (en secondes).



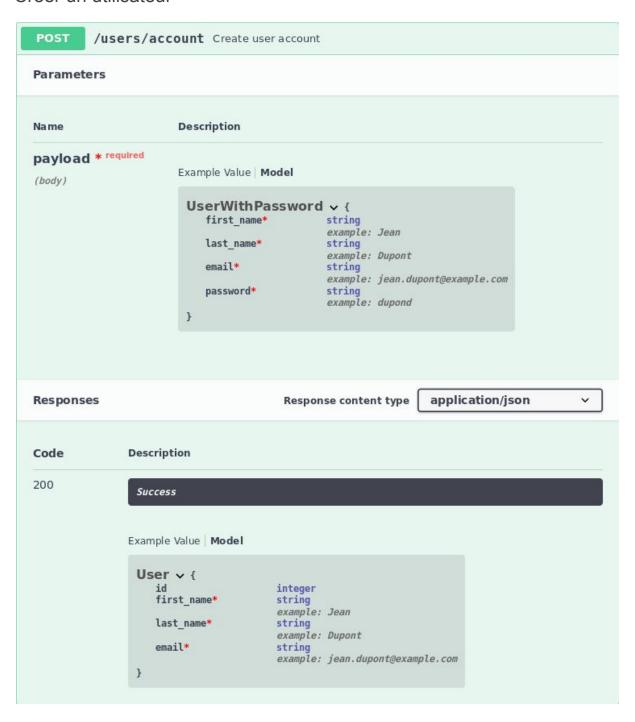
Utilisateurs

Lister / chercher des utilisateurs



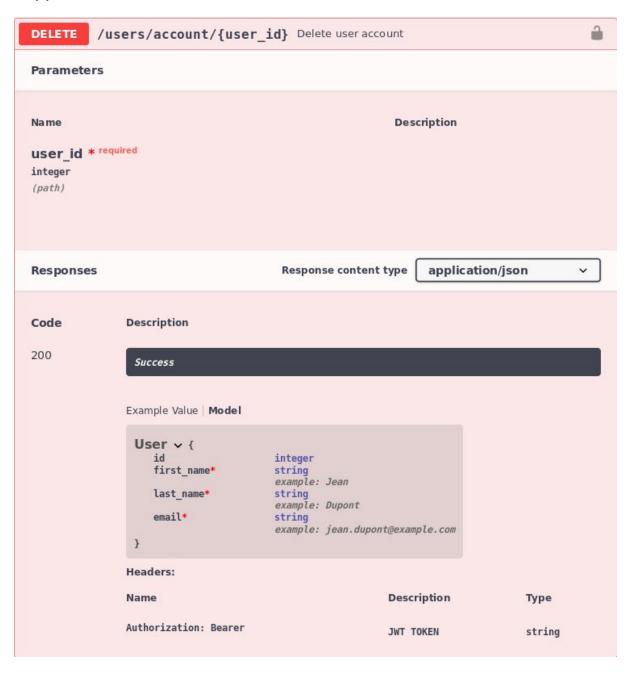


Créer un utilisateur





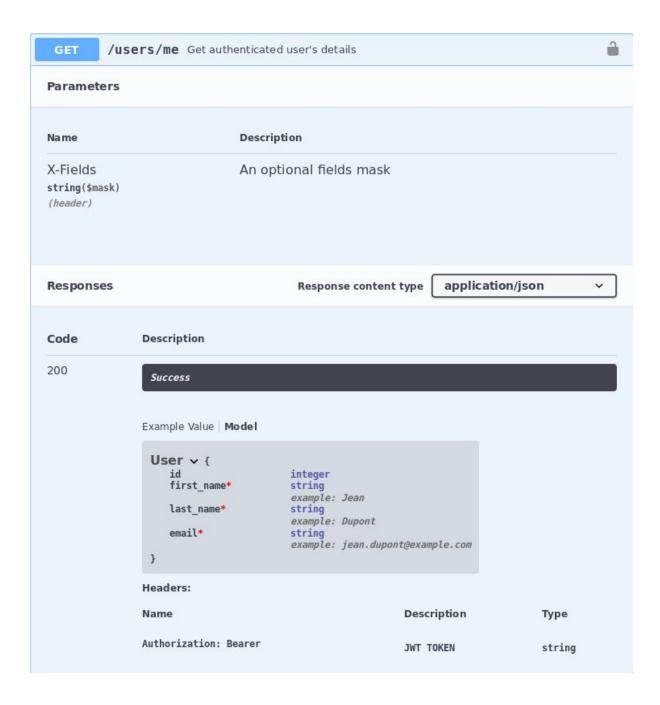
Supprimer un utilisateur





Récupérer l'utilisateur courant

Récupère les informations de l'utilisateur associé au token d'accès.

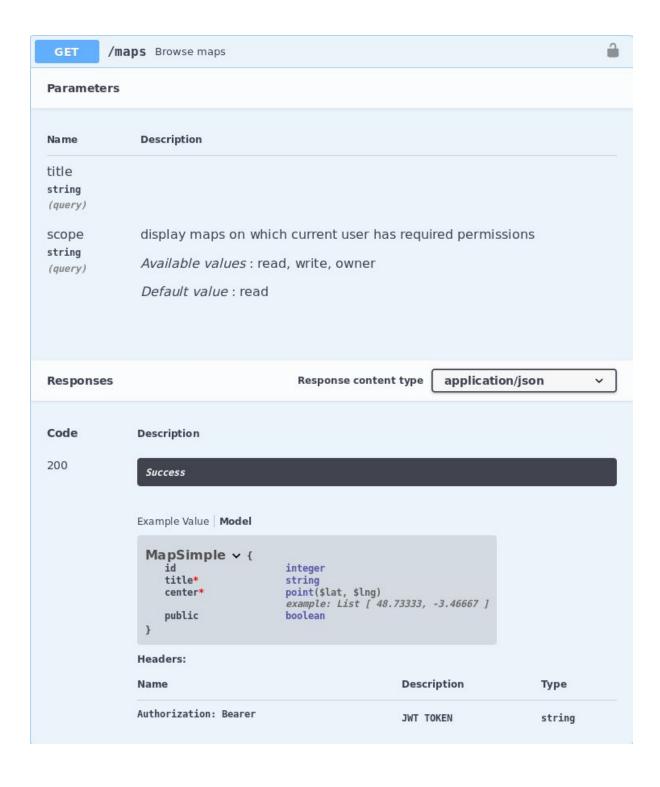




Cartes

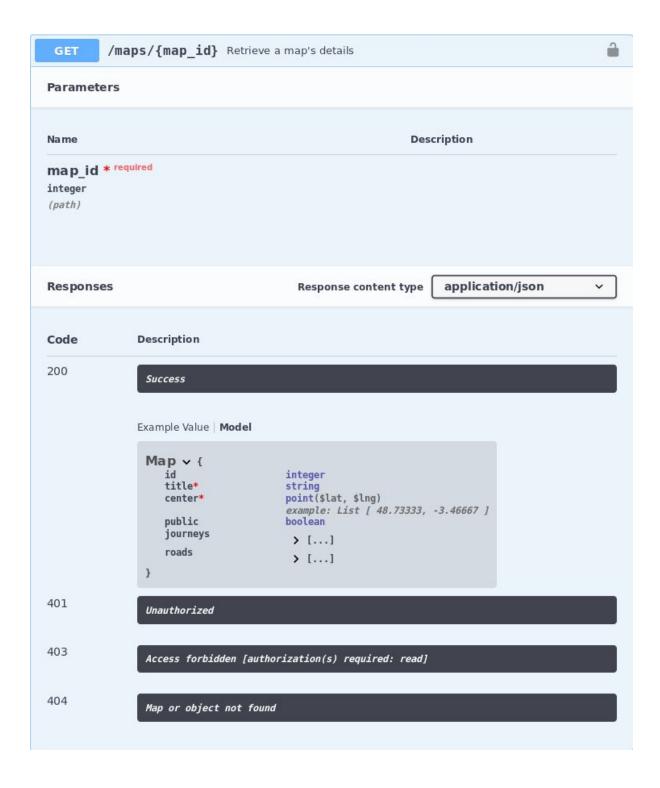
Lister / chercher des cartes

Le paramètre "scope" permet de ne lister que les maps pour lesquels l'utilisateur courant possède des droits suffisament élevé. Il peut prendre les valeurs "read", "write" et "owner".



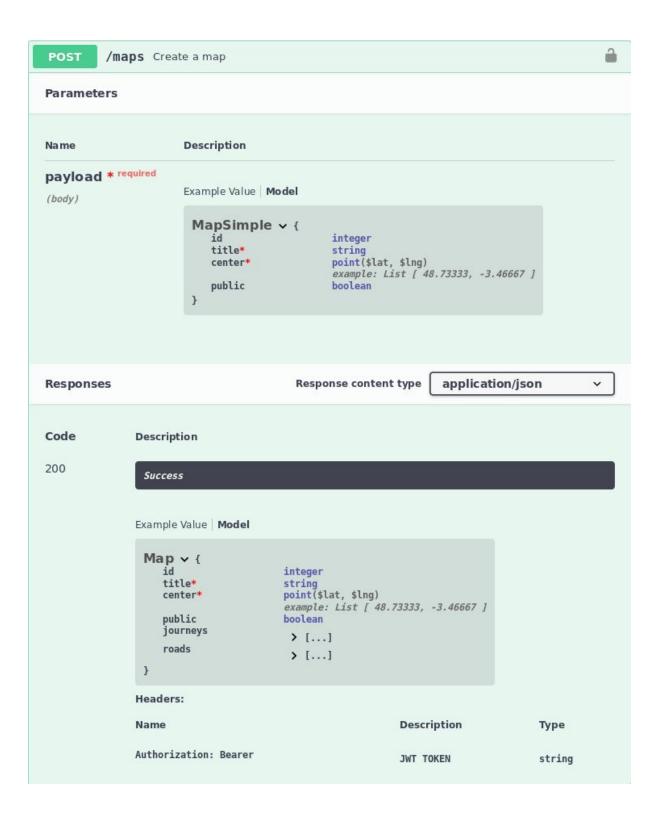


Récupérer les données d'une carte



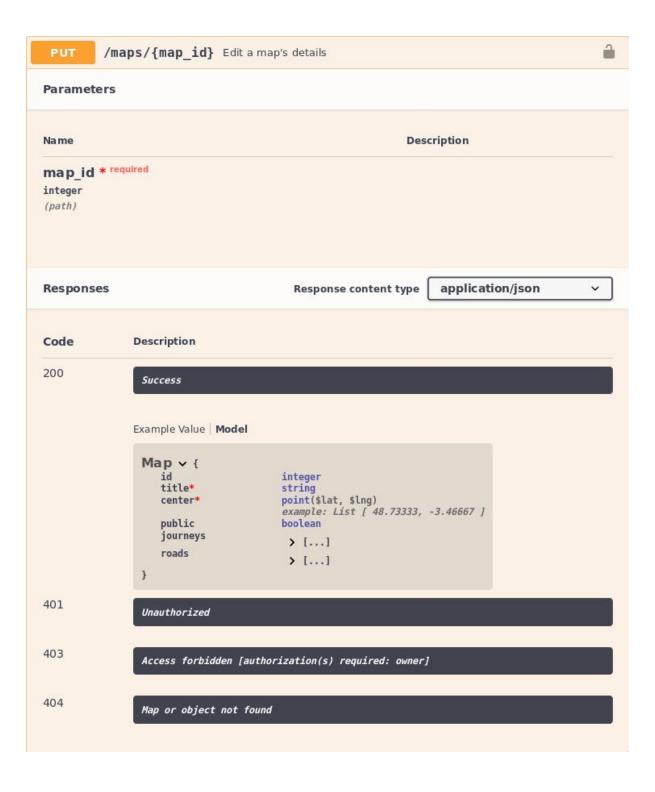


Créer une nouvelle carte



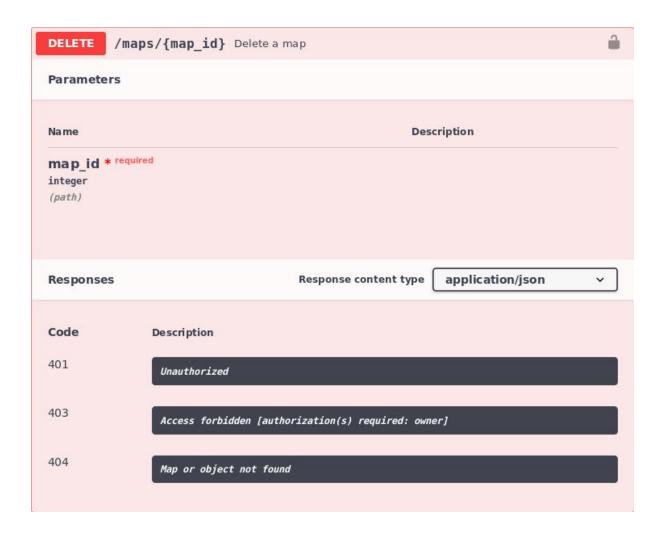


Editer les informations d'une carte





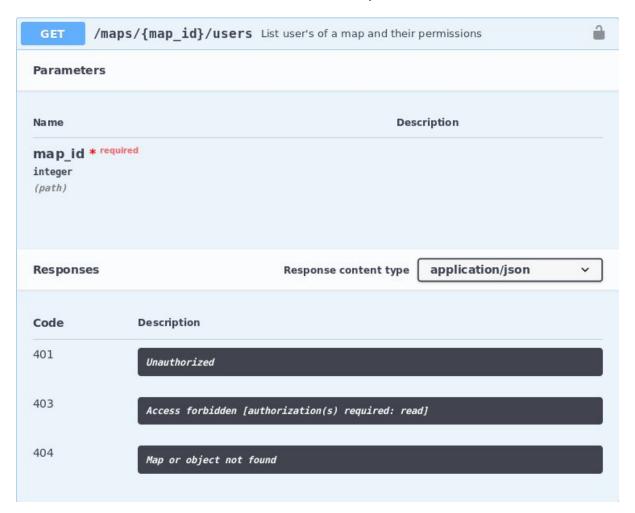
Supprimer une carte





Utilisateurs d'une carte

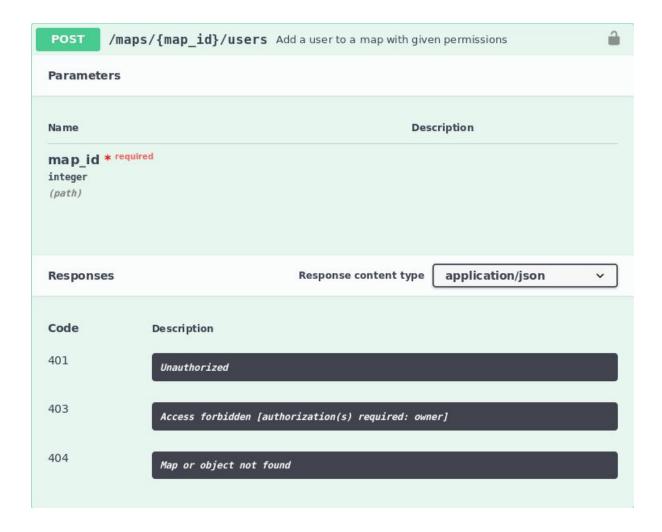
Lister les utilisateurs et leurs autorisations pour une carte donnée





Ajouter un utilisateur à une carte

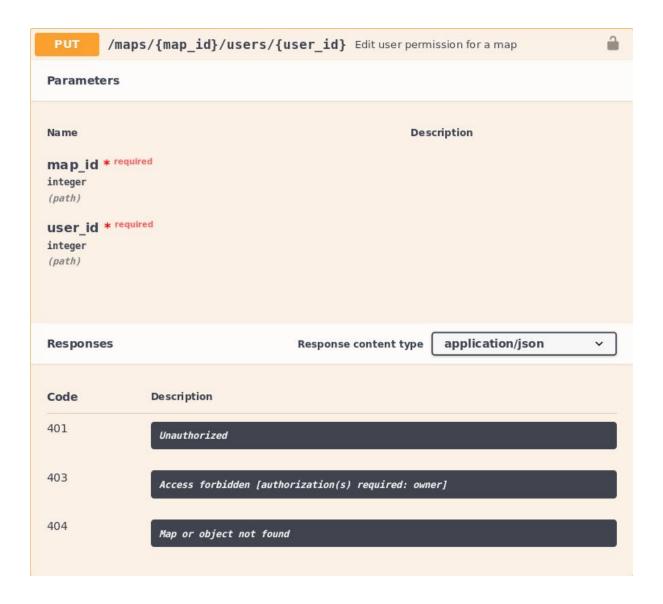
Cette route est accessible uniquement par les propriétaires de la carte.





Modifier les autorisations d'un utilisateur pour une carte

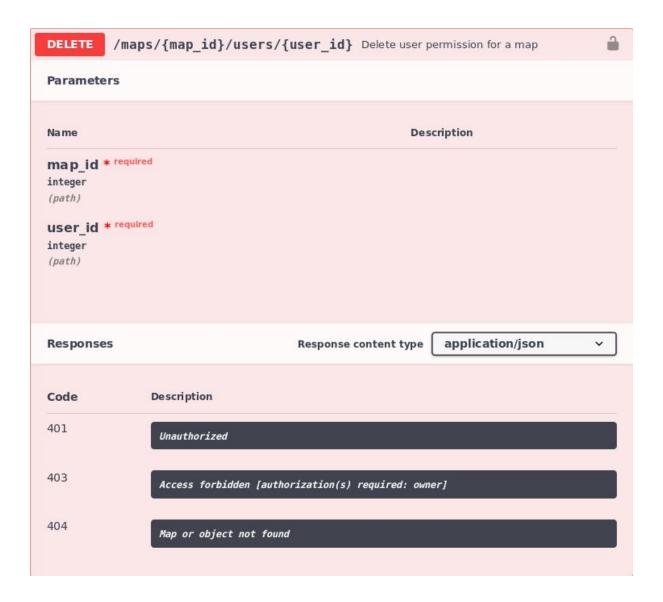
Accessible uniquement pour les propriétaires de la carte.





Supprimer un utilisateur d'une carte

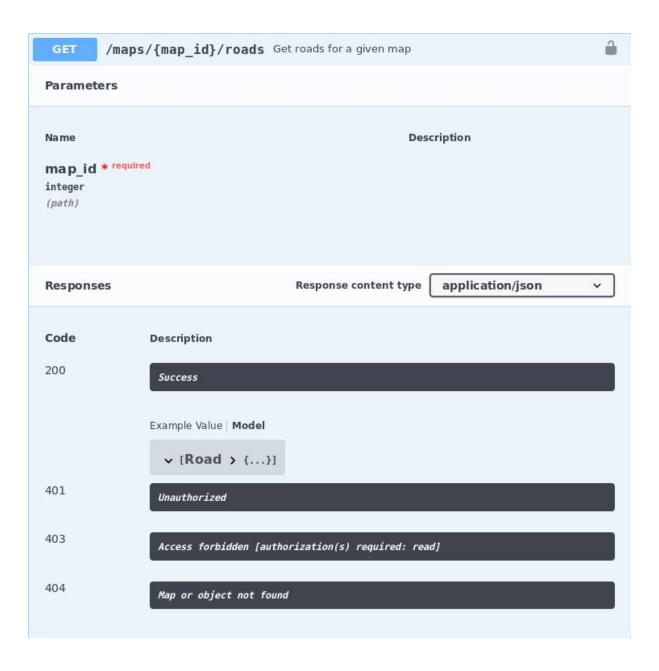
Accessible uniquement au propriétaire de la carte.





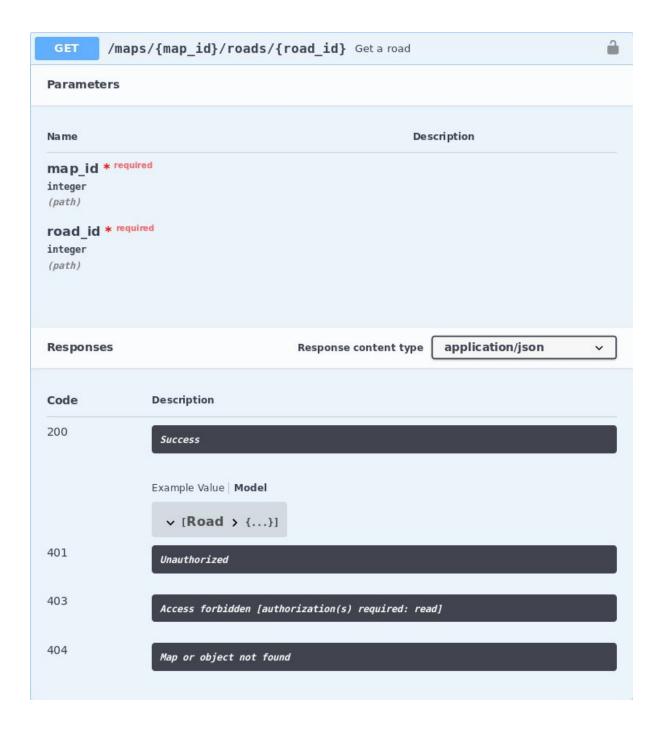
Routes

Lister les routes d'une carte



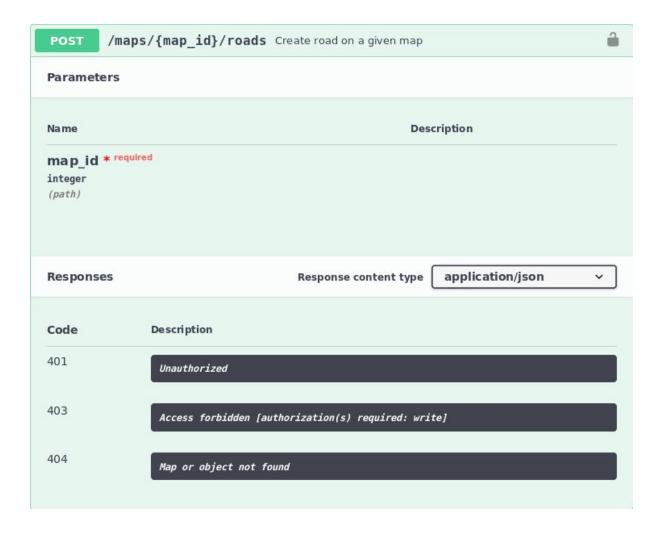


Afficher les informations d'une route



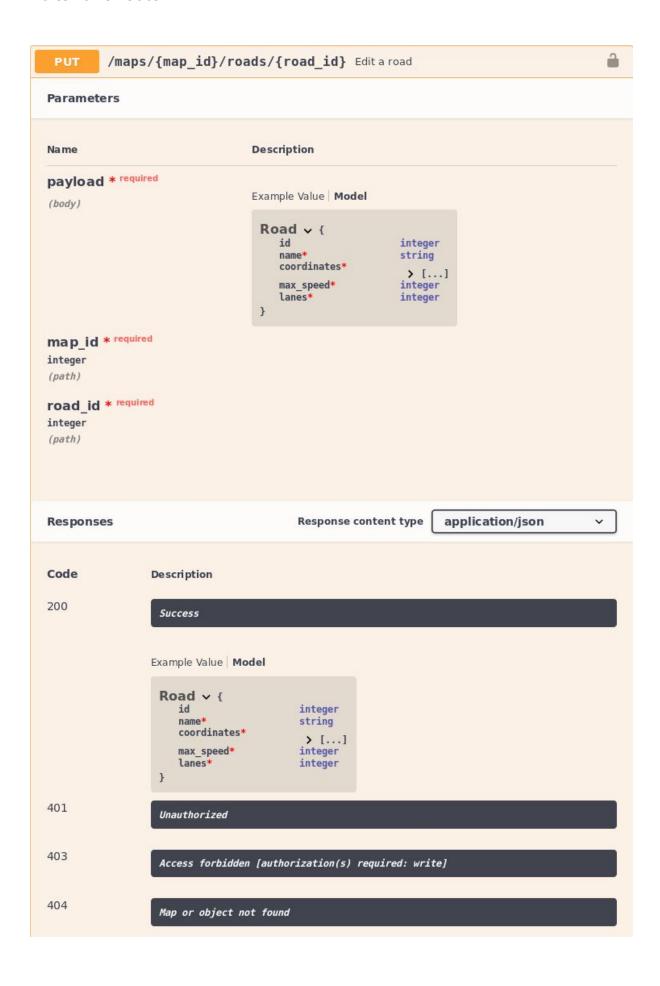


Créer une route sur une carte



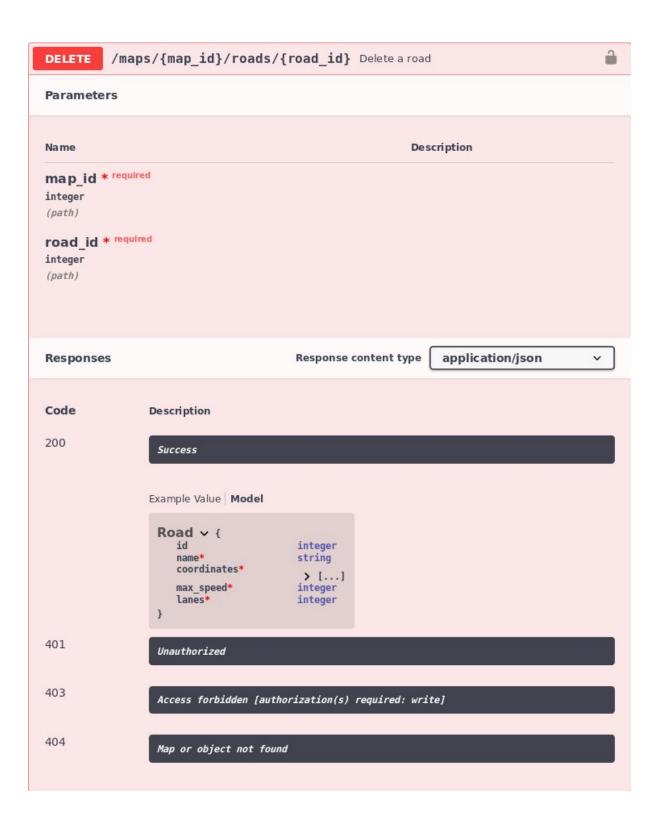


Éditer une route





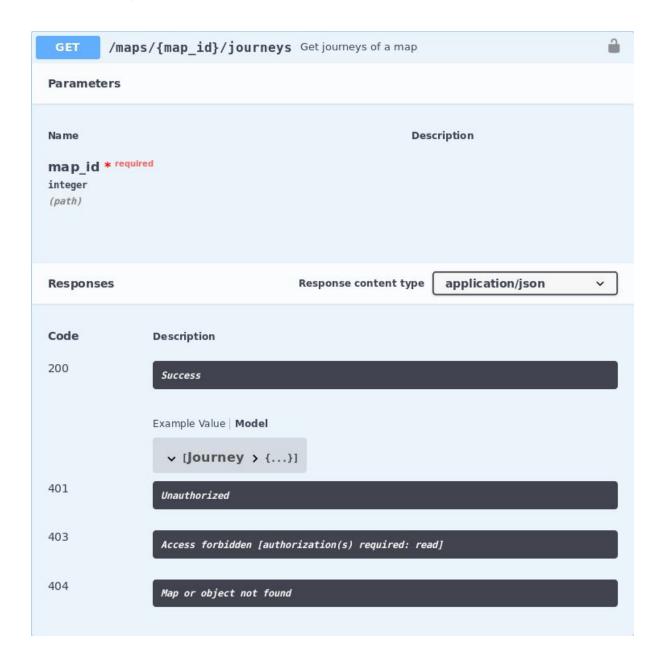
Supprimer une route





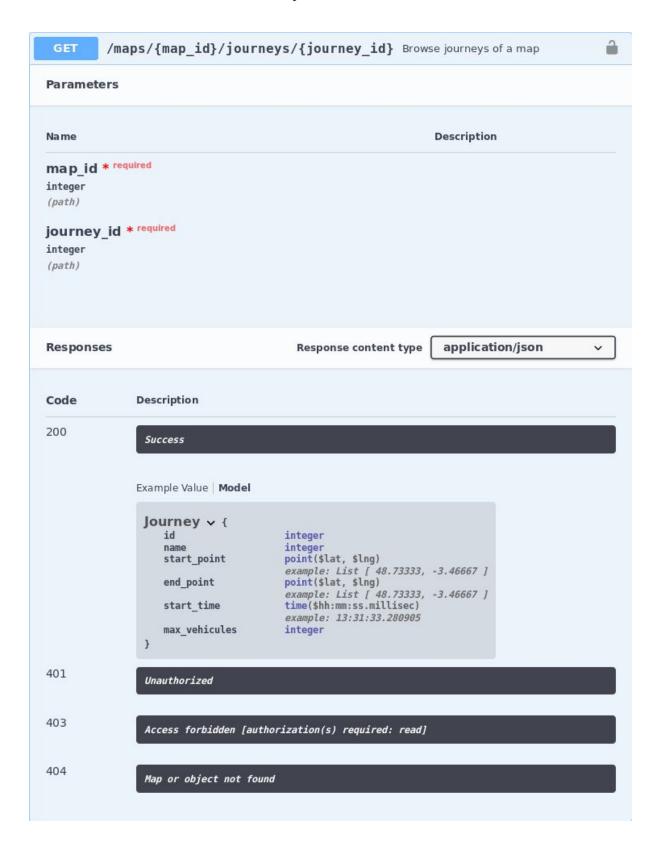
Trajets

Lister les trajets d'une carte





Afficher les informations d'un trajet



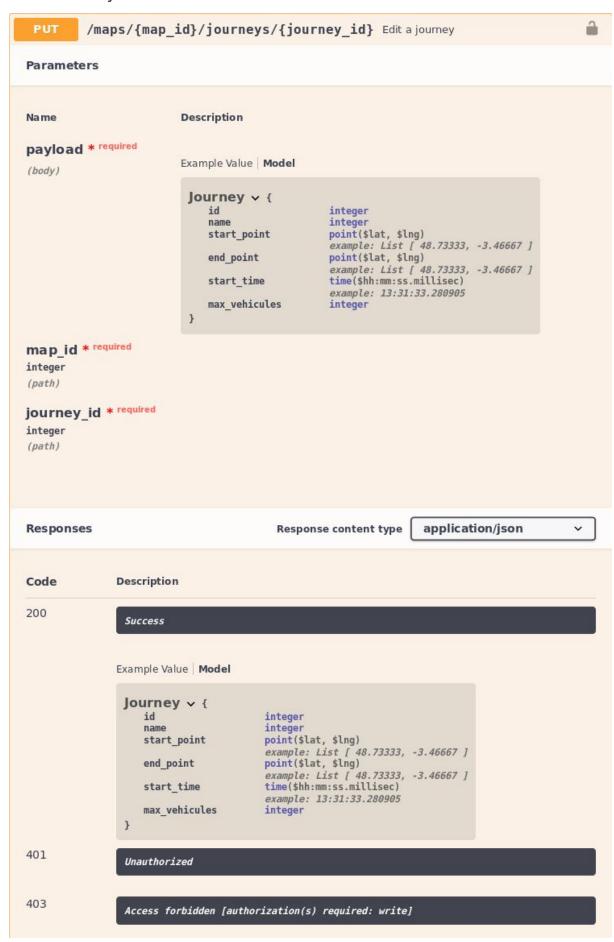


Créer un trajet sur une carte



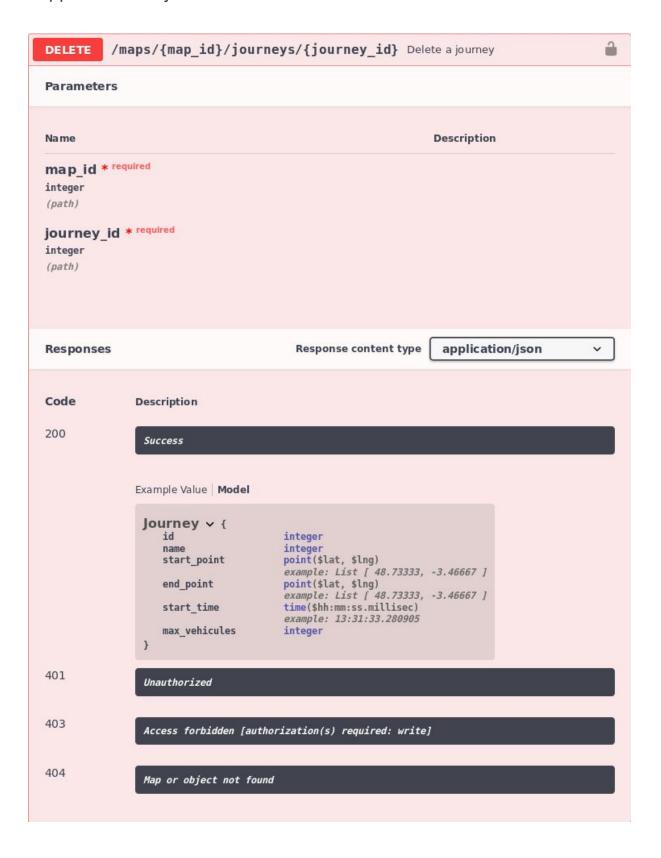


Editer un trajet





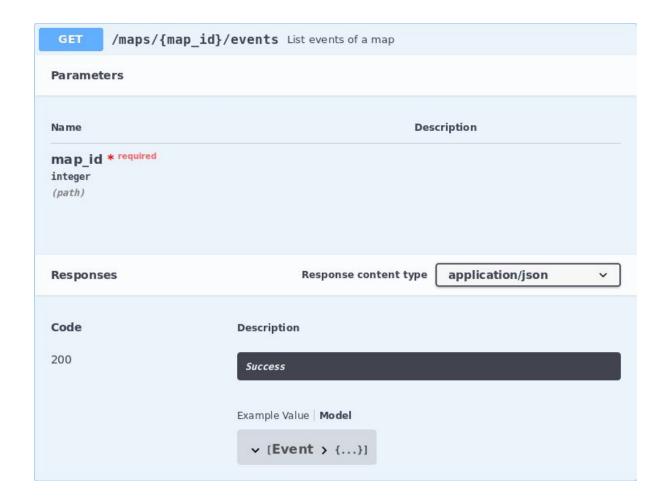
Supprimer un trajet





Evénements

Lister les évènements d'une carte



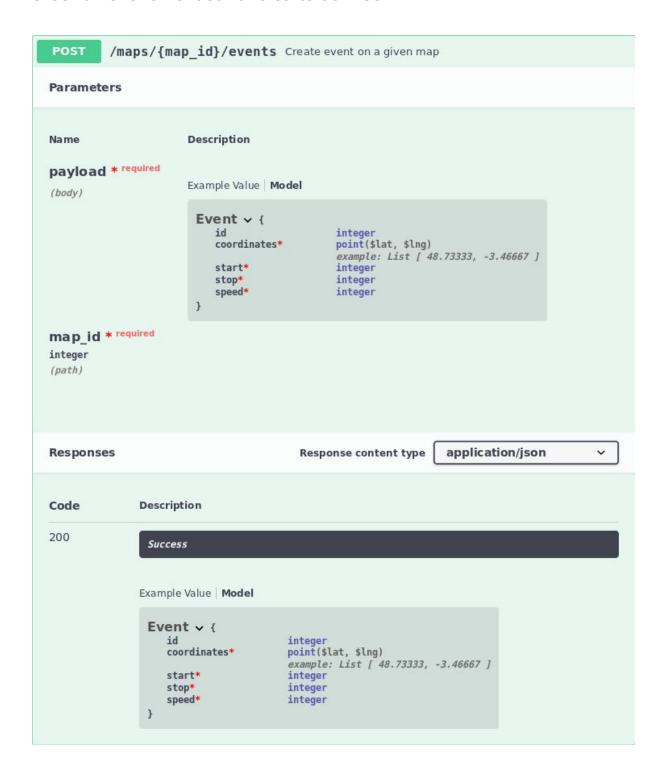


Récupérer les informations concernant un évènement



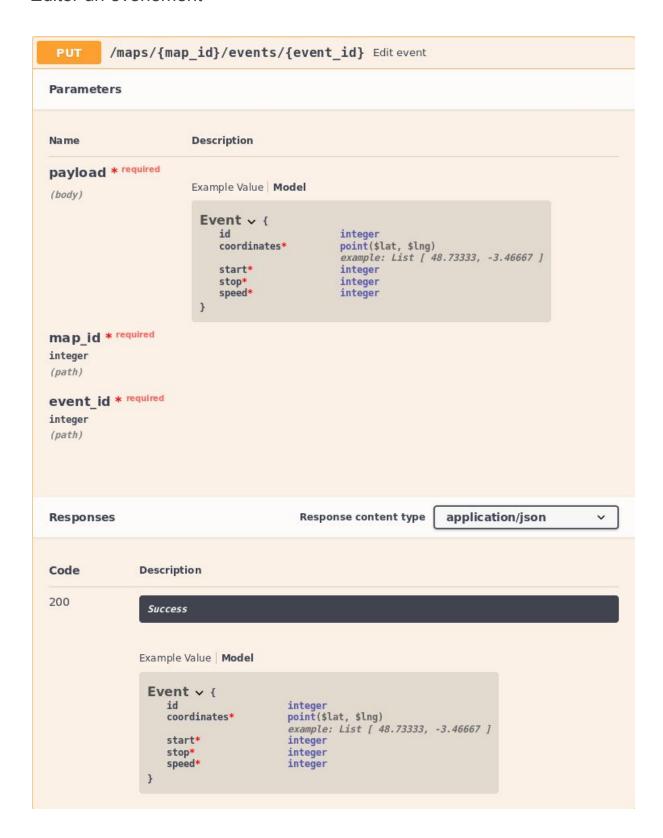


Créer un évènement sur une carte donnée



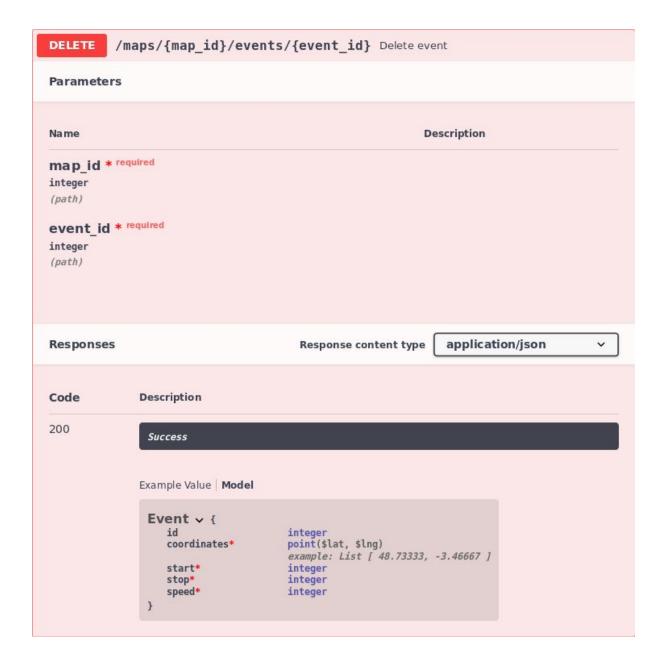


Editer un évènement





Supprimer un évènement

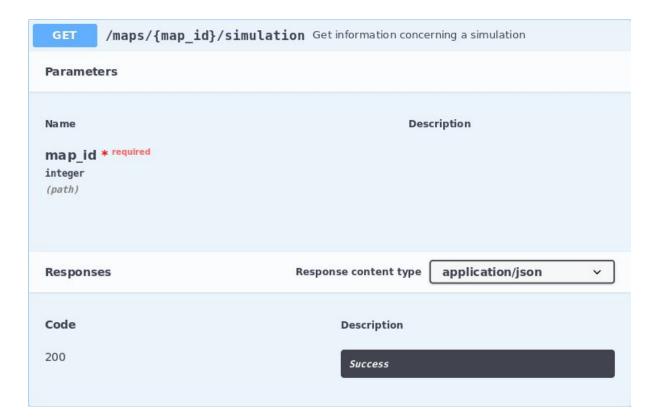




Simulation

Récupérer l'état d'une simulation

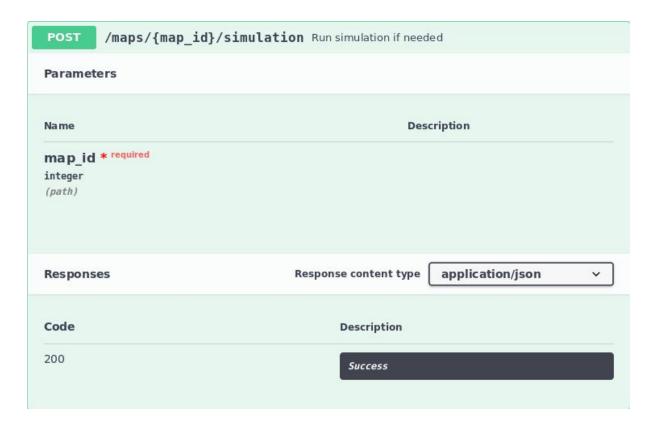
Une seule simulation peut être stockée pour une carte donnée. Ce endpoint permet de savoir si la simulation nécessite d'être (re)lancée ou non.





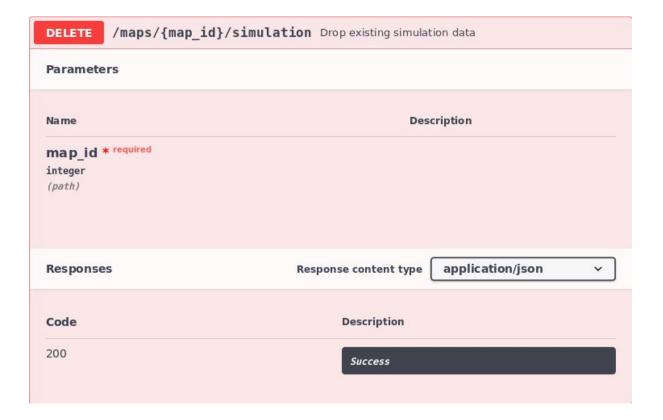
Lancer la simulation pour une carte

Lance la simulation correspondant à une carte, seulement si nécessaire. C'est à dire si la carte a changé depuis la dernière simulation.





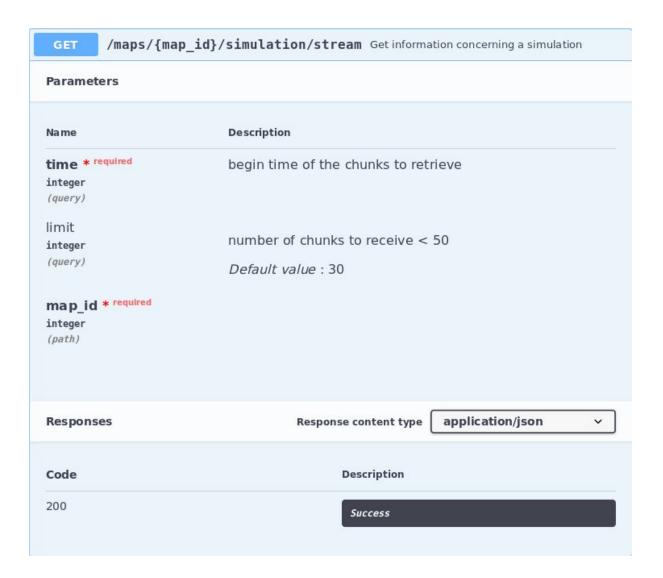
Supprimer les données d'une simulation





Récupérer les positions des véhicules d'une simulation

Ce endpoint permet de récupérer les positions des véhicules d'une simulation à un temps donné, au format GeoJSON. Afin de réduire le nombre de requêtes, il renvoie une liste de GeoJSON décrivant les positions des véhicules pour l'intervalle de temps [time, time+limit].





Tests automatique du backend

Commandes pour les tests

Dans l'API, les tests sont effectués en utilisant le **module python pytest**. Il peut être installé via la commande

pip install pytest

Les jeux de test sont définis dans le répertoire **tests**/ de l'application. Avant de lancer le jeu de test, il faut au préalable avoir installé les **dépendances du projet.**

pip install -r requirements/test

Puis il faut **configurer l'environnement** de l'application comme étant celui de test. Commande :

export FLASK_ENV=test

On peut ensuite lancer le jeu de test et analyser les résultats

python -m pytest -rA -s -W ignore::DeprecationWarning

référence: https://docs.pytest.org/en/latest/

Utilisation du Makefile

Vous pouvez également lancer les tests via les commandes définies dans le fichier Makefile.

La commande suivante permet de recréer un environnement virtuel (permet de tester également que les dépendances du projet sont à jour) et de lancer les tests.

make test

La création d'un nouvel environnement virtuel prenant quelques secondes, nous avons également défini une commande permettant de lancer les tests en utilisant l'environnement déjà existant.

make lazy-test



Format des résultats

Lors du lancement du jeu de test, le résultat obtenu doit être le suivant.

```
========== short test summary info =============
PASSED tests/test 1 users.py::test get token invalid credentials
PASSED tests/test 1 users.py::test create user missing parameters
PASSED tests/test_1_users.py::test_create_user
PASSED tests/test 1 users.py::test get token valid credentials
PASSED tests/test 1 users.py::test get current user
PASSED tests/test_2_maps.py::test_create_map
PASSED tests/test 2 maps.py::test list maps
PASSED tests/test 2 maps.py::test delete unexisting map
PASSED tests/test_2_maps.py::test_get_map
PASSED tests/test 2 maps.py::test edit existing map
PASSED tests/test 2 maps.py::test delete existing map
PASSED tests/test 2 maps.py::test get deleted map
PASSED tests/test 3 roads.py::test new map roads empty
PASSED tests/test 3 roads.py::test create roads
PASSED tests/test 3 roads.py::test roads created
PASSED tests/test 3 roads.py::test edit road
PASSED tests/test_3_roads.py::test_delete_road
PASSED tests/test 4 journeys.py::test new map journeys empty
PASSED tests/test 4 journeys.py::test create journeys
PASSED tests/test_4_journeys.py::test_journeys_created
PASSED tests/test 4 journeys.py::test edit journey
PASSED tests/test 4 journeys.py::test delete journey
PASSED tests/test_5_events.py::test_new_map_events_empty
PASSED tests/test 5 events.py::test create events
PASSED tests/test 5 events.py::test events created
PASSED tests/test_5_events.py::test_edit_event
PASSED tests/test 5 events.py::test delete event
```

En cas d'erreur, des messages détaillés sont écrits dans la sortie d'erreur. Cela permet notamment de faire échouer une pipeline de déploiement continu lorsque les tests ne sont pas validés.