

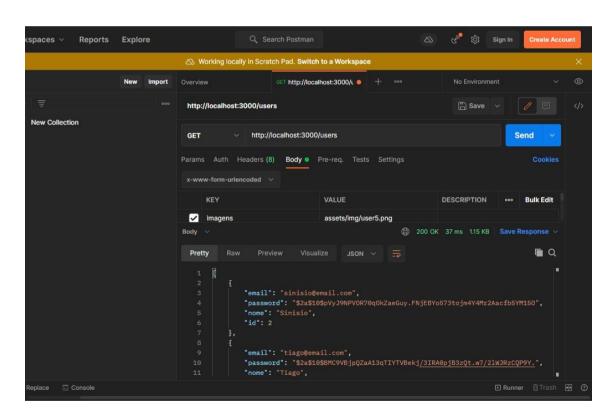
## Relatório das Atividades

## UC10 - Interação com APIs

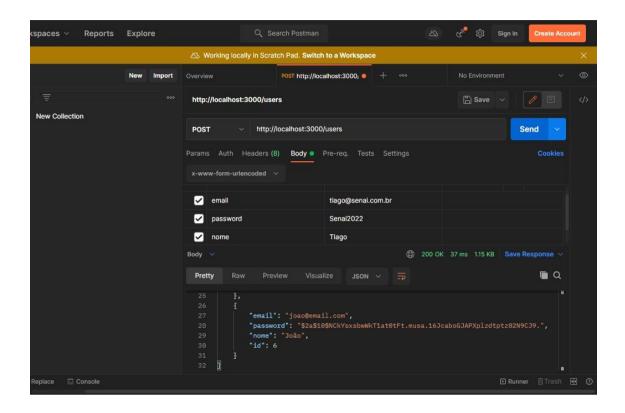
Tiago de Almeida

1. Atividade Online 1 - Tela de Login (Testar os métodos GET, POST, PUT e DELETE -> Print do postman e código)

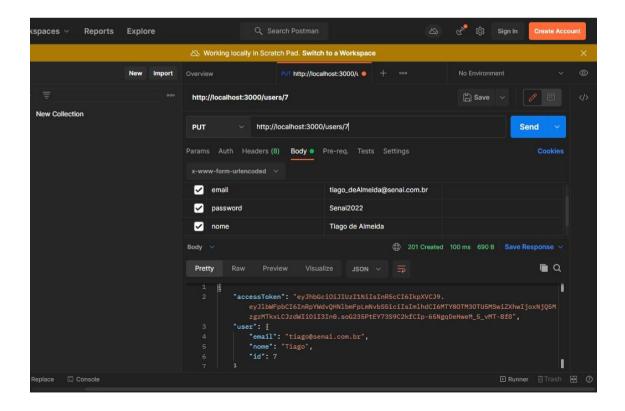
Método GET dos usuários do meu database. Existem 5 usuários (começando do ID 2) e criarei mais um para essa atividade



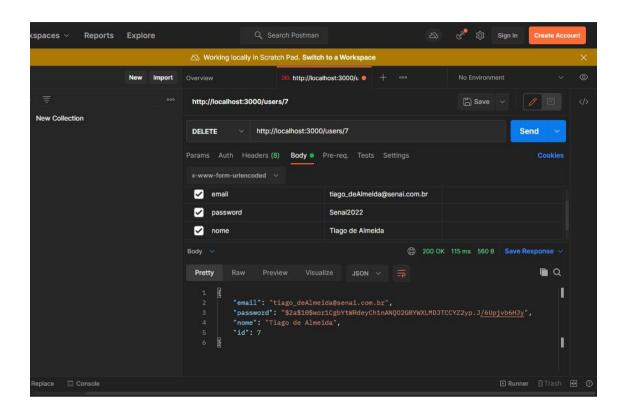
Criação de mais um usuário com o método POST. O novo usuário terá o ID 7.



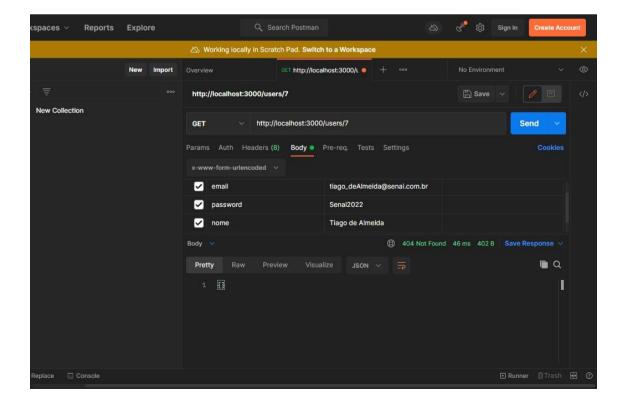
O novo usuário de ID 7 está visível abaixo e o método PUT, para atualizar as credenciais do usuário, será usado.



Método PUT foi aplicado para modificar o **nome** e **e-mail** do usuário de ID 7 como visto abaixo. O método DELETE será aplicado para deletar esse usuário do banco de dados.



DELETE foi aplicado e o usuário de ID 7 não aparece mais no banco de dados.

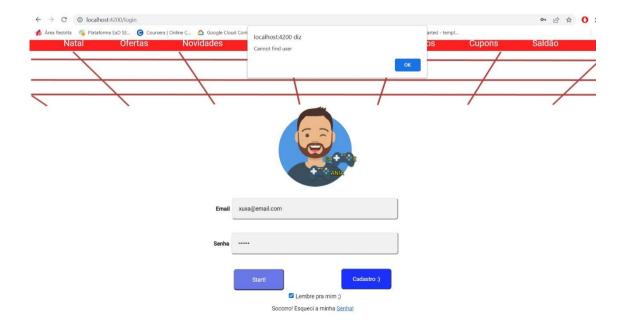


Arquivo db. json com todos os usuários cadastrados

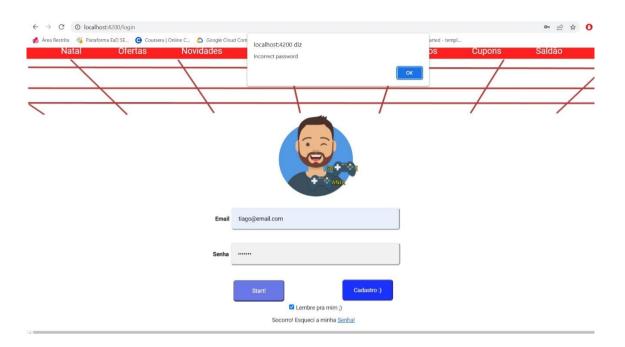
```
() dbjson \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[ \] \[
```

## 2. Atividade Online 2 - Tela de Login (Configurar mensagens de retorno de erros)

Mensagem de erro quando o usuário não está cadastrado no banco de dados.



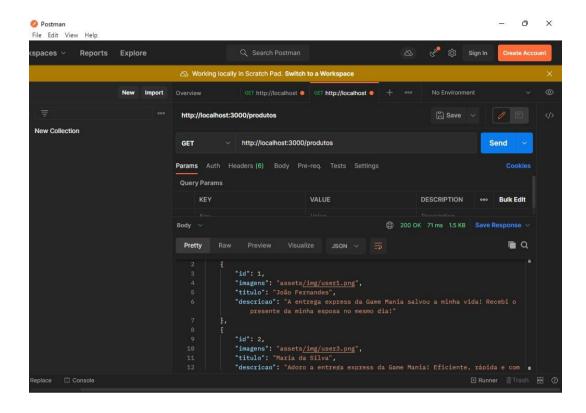
Mensagem de erro quando a senha inserida está incorreta.



## 3. Encontro Remoto 1 - Tela Home Game Mania (Implementar método GET -> Print do postman e código)

Implementei o método GET na minha tela de *entrega* porque a minha *home* já contém muitos detalhes e informações, e não queria desconfigurar tudo.

Banco de dados do Postman com as opiniões dos usuários sobre o método de entrega Express da Game Mania exibido através do GET.



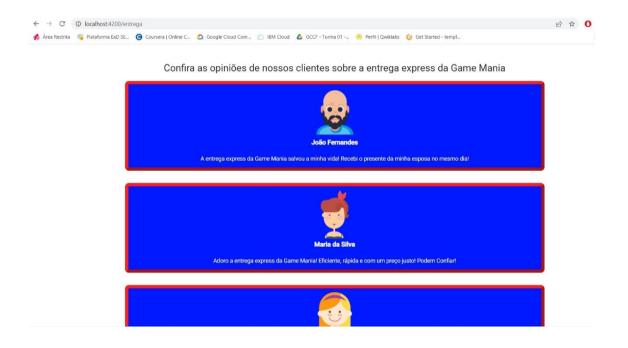
Opiniões dos usuários no arquivo db. json

HTML do componente *entrega* exibindo quais informações das opiniões dos clientes serão mostradas na página *entrega*.

```
# entrega.component... M

| control of the production of the product of the produ
```

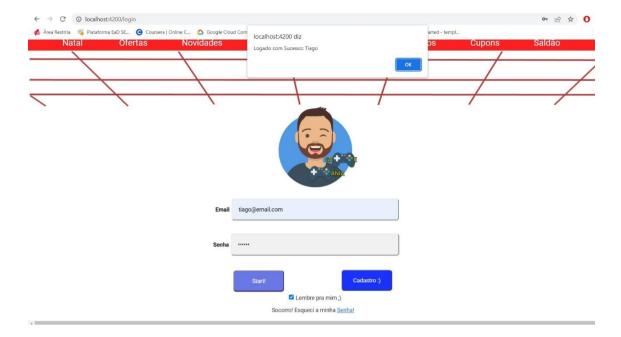
Página de *entrega* mostrando as opiniões dos clientes obtidas através do método GET.



4. Encontro Remoto 2 - Tela de Login (Configurar mensagens para captura e tratamento de exceções para o formulário)

Eu modifiquei o código para que aparecesse uma mensagem de sucesso do login para o usuário, no qual o nome da pessoa que efetuou o login seria exibido na mensagem.

Mensagem exibida nesse caso foi: Logado com Sucesso: Tiago

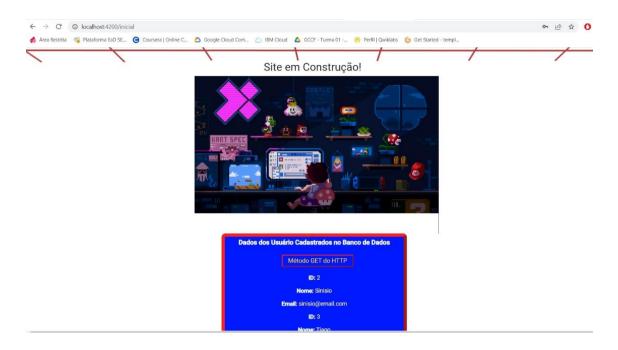


O login foi efetuado com as minhas credenciais, que são:

```
{
    "email": "tiago@email.com",
    "password": "$2a$10$BMC9VBjpQZaA13qTIYTVBekj/3IRA0pjB3zQt.w7/2lWJRzCQP9Y.",
    "nome": "Tiago",
    "id": 3
},
```

Após o usuário clicar em ok na janela de confirmação, o mesmo será redirecionado para a página inicial (página secreta) do website, que apenas pessoas cadastradas no banco de dados tem acesso. Nessa página secreta, eu coloquei outro método GET para exibir o ID, nome e e-mail de todos os usuários cadastrados no banco de dados.

ID, nome e e-mail dos usuários cadastrados no banco de dados são exibidos na página secreta.



5. Encontro Remoto 3 - Configurar comandos contra ataques do SQL Injection (Desafio)

Comandos utilizados no código para evitar o SQL injection.