



API Rest - Consideraciones

Sistemas Orientados a Objetos

UNJu – Facultad de Ingeniería



¿Qué es Rest?

- Es un estilo arquitectónico para la Web que permite diseñar servicios web bajo ciertos parámetros
- Devuelve un json de resultado, estatus y headers

The screenshot shows a REST client interface for the Star Wars API. The request is a GET to `https://swapi.dev/api/people`. The response is a JSON object with the following structure:

```
1  {
2    "count": 82,
3    "next": "https://swapi.dev/api/people/?page=2",
4    "previous": null,
5    "results": [
6      {
7        "name": "Luke Skywalker",
8        "height": "172",
9        "mass": "77",
10       "hair_color": "blond",
11       "skin_color": "fair",
12       "eye_color": "blue",
13       "birth_year": "19BBY",
14       "gender": "male",
15       "homeworld": "https://swapi.dev/api/planets/1/",
16       "films": [
17         "https://swapi.dev/api/films/1/",
```

The interface also shows the status: 200 OK, Time: 1219 ms, Size: 5.8 KB.



Restricciones de Rest

1. Es un esquema cliente / servidor: solicitud http y respuesta http
2. Interfaces estandarizadas:
 - Recursos (o entidades):
 - Representaciones: formato (json o xml)
 - Mensajes descriptivos: explican la intención
3. Es stateless: no hay memoria de ejecuciones previas



Otras Restricciones

- Puede ser cacheable. Para solicitudes comunes para que funcione más rápido, puede estar en el servidor o en el cliente.
- Código bajo demanda (opcional). Que sea ejecutado por el cliente
- Sistema de capas.





Consejos para diseñar API Rest

1. Representa recursos y no acciones. La imagen siguiente muestra acciones y no son representaciones correctas

```
GET /deleteProduct?id=1234  
GET /deleteProduct/1234  
POST /products/1234/delete
```

Lo correcto es que exista un recurso llamado producto y mediante los métodos HTTP se pueda indicar la acción a realizar

```
DELETE /products/1234
```

Aquí estamos indicando el método http DELETE.



¿Cómo se definen los recursos?

Existen 4 tipos de recursos

- **Colecciones:** representan un conjunto de datos, lista de todos los productos
- **Documentos:** por ejemplo 1234 es un documento dentro de la colección de productos.
- **Stores:** recursos adicionales generalmente controlados desde el cliente
- **Controladores:** acciones





Ejemplo

Colecciones (plural)

/products

Stores (plural)

/users/20/favorites

Documentos (singular)

/products/1

/products/pencil

Controladores (verbos)

/users/20/reset-password

Stores: muestra la lista de favoritos del usuario 20

Controladores: resetear el pass del usuario 20, normalmente se usan métodos POST.



Consejo 2

No devuelvas siempre **200 OK**.

Ejemplo

```
POST /customers
HTTP/1.1 200 OK
Date: Fri, 28 Feb 2020 09:09:09 GMT
Content-Type: application/json

{
  "error": true,
  "message": "Invalid ID",
}
```

Utilizar los códigos HTTP para dar significado a la respuesta. Por ejemplo

- 201: recurso creado
- 202: Solicitud recibida. En proceso.
- 204: Solicitud exitosa. Respuesta sin contenido (por ejemplo, en un delete)
- 401: No autorizado.
- 403: Acceso prohibido (por ejemplo, no puede eliminar)
- 404: Recurso no encontrado
- 405: método no permitido
- 500: error interno del servidor.



Consejo 3

NO hagas todo con POST

```
POST /customers/1234/delete
```

Solución: indicar los métodos HTTP para indicar la intención:

- GET: Obtener un recurso (colección o un dato)
- POST: crear un nuevo recurso
- PUT: actualizar un recurso existente
- DELETE: Eliminar recursos
- PATCH: actualiza un recurso existente. Solo actualiza los campos que se quieren modificar.
- OPTIONS: Obtener metadatos para interactuar



Consejo 4

Asegurar la API. Mediante autenticación

- API Key
- Bearer Token
- OAuth 1.0, etc



Consejo 5

Versionar la API

Ejemplo de la API de Google para traer videos

```
https://www.googleapis.com/youtube/v3/videos
```

Crear una nueva versión de la API y dejar la anterior hasta que los clientes puedan migrar a la nueva versión y luego quitar la versión anterior.



Referencias

- [Peticiones HTTP](#)
-