1. **app.ini配置文件解析**

（1）构建配置文件对应的结构体Config,字段设计如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 注释 |
| filepath | string | 文件的路径 |
| Conflist | Map[string]map[string][string] | 配置文件中的键与值 |

1. 通过InitConfig函数，传入文件路径将Config结构体初始化，并返回初始化后的结构体指针，函数如下：

func InitConfig(filepath string) \*Config {}

1. 将Config结构体的指针作为参数传入函数readList,当前函数通过解析配置文件，将文件中的键值对放入Config结构体中的Conflist字段中，并将该字段返回。函数如下：

func (c \*Config) readList() map[string]map[string]string {}

1. 传入想要获取的模块section，以及想要获取值的键name，返回需要的值。函数如下：

func (c \*Config) GetValue(section, name string) string {}

1. **使用pflag解析命令行传入的文件路径**
2. 定义命令行参数对应的变量：CliJsonPath
3. 在函数GetJsonPath()中解析命令行参数并且将其返回，函数如下：

func GetJsonPath() string {}

1. **输入稀有度，当前解锁阶段，获取该稀有度且已解锁的所有士兵**
2. http请求方式：GET
3. http请求url：localhost:8000/soldier/getAll
4. http请求参数如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 是否必填 | 注释 |
| rarity | string | 是 | 稀有度 |
| unlockArena | string | 是 | 解锁阶段 |

1. http响应结果如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 返回格式 | 注释 |
| returnData | soldier类型的切片 | json | 与之匹配的所有英雄 |

参考如下：

[{

"id":"10406",

"Name":"Bomber",

"note":"自爆人lv6",

"UnlockArena":"1",

},{

"id":"10201",

"Name":"Archer",

"note":"弓箭手lv1",

"UnlockArena":"1",

}]

1. **输入士兵id获取稀有度**

（1）http请求方式：GET

（2）http请求url：localhost:8000/soldier/getRarity

（3）http请求参数如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 是否必填 | 注释 |
| id | string | 是 | 士兵id |

1. http响应结果如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 返回格式 | 注释 |
| rarity | string | srting | 士兵的稀有度 |

1. **输入士兵id获取战力**

（1）http请求方式：GET

（2）http请求url：localhost:8000/soldier/atc

（3）http请求参数如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 是否必填 | 注释 |
| id | string | 是 | 士兵id |

1. http响应结果如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 返回格式 | 注释 |
| atc | string | srting | 士兵的战斗力 |

1. **获取每个阶段解锁相应的士兵的json数据**

（1）http请求方式：GET

（2）http请求url：localhost:8000/soldier/getAll/unlockArena

（3）http请求参数：没有请求参数

（4）http响应结果如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 返回格式 | 注释 |
| ret | map[string][]Soldier | json | 根据阶段将英雄分类返回 |