

## 用户信息管理模块

函数名称	signUp	
输入参数		
参数名称	参数类型	参数说明
userID	string	用户注册昵称（账号）
userPassword	string	用户注册密码
返回参数		
参数名称	参数类型	参数说明
signUpStatus	int	0表示昵称已存在，1表示注册成功

函数名称	login	
输入参数		
参数名称	参数类型	参数说明
userID	string	用户输入昵称（账号）
userPassword	string	用户输入密码
返回参数		
参数名称	参数类型	参数说明
loginStatus	int	1表示登陆成功，2表示昵称不存在，3表示密码错误

## 队伍编辑以及匹配模块

函数名称	getMonsterData	
输入参数		
参数名称	参数类型	参数说明
返回参数		
参数名称	参数类型	参数说明
monsterList[monster[种族名, 种族图片, 属性, 特性, [能力值]]	数组[字典[]]	把成员种族数据库中的各项数据整理进数组，传递给前端，以便编辑列表的展示

函数名称	getMovesData	
输入参数		
参数名称	参数类型	参数说明
返回参数		
参数名称	参数类型	参数说明
movesList[moves[技能名称, 属性, 威力]]	数组[字典[]]	把技能数据库中的各项数据整理进数组, 传递给前端, 以便技能列表的展示

函数名称	getItemData	
输入参数		
参数名称	参数类型	参数说明
返回参数		
参数名称	参数类型	参数说明
itemList[item[道具名称, 道具种类, 道具属性1, 道具属性2, 道具图片]]	数组[字典[]]	把道具数据库中的各项数据整理进数组, 传递给前端, 以便编辑列表的展示

函数名称	getUserTeam	
输入参数		
参数名称	参数类型	参数说明
userName	string	用户昵称（账号）
返回参数		
参数名称	参数类型	参数说明
teamList[team[monsterList[monster[],item[]]]	数组[字典]	从用户数据库中把用户所有的队伍调取出来，传给前端以便展示

函数名称	returnUserTeam	
输入参数		
参数名称	参数类型	参数说明
team[队伍名称,monsterList[monster],item[]]	数组[字典]	把新编辑好的队伍数据传送给后台，写入数据库
返回参数		
参数名称	参数类型	参数说明
returnTeamStatus	int	返回1代表数据添加进数据库成功，返回0表示队伍名称重复

