

你画我猜【乞丐版】Socket.IO API

客户端发送事件：

事件名	参数	功能
check_user_exist	参数1: nickname 回调isExist	检查用户昵称是否在房间中已存在
enter	字符串: nickname	进入游戏房间；服务端响应 room_info、广播 user_enter 事件
leave		离开游戏房间；服务端广播 user_leave 事件
start_game	字符串: imageName	作为主持人开始游戏，并设置游戏的答案； 已有主持人时服务端广播 already_started， 否则全局广播 game_started 事件
stop_game		终止游戏；服务端广播 game_stoped 事件
answer_game	字符串: answer	作为游戏参与者，猜游戏的答案；服务端广播 game_answered 事件
new_line	对象: line	开始绘制一条新的线条；服务端广播 starting_line 事件
update_line	对象: line	持续的更新当前的线条；服务端广播 updating_line 事件

客户端接收事件：

事件名	参数	功能
connect		与服务器的连接已建立
disconnect		与服务器的连接已断开
room_info	对象：{ nicknames, holder, lines }	获取游戏房间的当前信息
user_enter	字符串：nickname	有玩家进入了房间
user_leave	字符串：nickname	有玩家离开了房间
already_started	字符串：holder	当几个玩家同时抢主持人时，提示游戏已经开始，即房间中已经有游戏主持人了
game_started	字符串：holder	游戏开始，即某玩家称为主持人
game_stoped		主持人终止了游戏
game_answered	对象：{ alreadyDone, success, nickname, answer }	玩家猜答案后的反馈信息
starting_line	对象：line	主持人开始绘制一条新的线条
updating_line	对象：line	主持人正在持续绘制当前线条