

## Card Game API

### ● API Add user

เป็น API ที่ใช้สำหรับ เพิ่ม, สมัคร user โดยใส่ค่า username, password ที่ต้องการเพิ่ม

**URL:** /card\_game/add\_user

**METHOD:** POST

**Request Type:** Json

**Response Type:** Json

### Request

Key	Type	Description
username	String	username ของผู้ใช้ที่ต้องการสมัคร
password	String	password ของผู้ใช้ที่ต้องการสมัคร

### Response

```
{
  "status_code": 200,
  "message": "add_user success",
  "data": {
    "username": "farrutt",
    "password": "1234567"
  }
}
```

## Ex. Request

```
1  {  
2    "username" : "farrutt",  
3    "password" : "1234567"  
4  }
```

## Ex. Response

```
1  {  
2    "status_code": 200,  
3    "message": "add_user success",  
4    "data": {  
5      "username": "farrutt",  
6      "password": "1234567"  
7    }  
8  }
```

```
1  {  
2    "status_code": 400,  
3    "message": "username is exist",  
4    "data": null  
5  }
```

## ● API Login

เป็น API ที่ใช้สำหรับ LOGIN เข้าสู่ระบบเกมส์ โดยใส่ค่า username, password จะได้ response ออกมาเป็น token

**URL:** /card\_game/login

**METHOD:** POST

**Request Type:** Json

**Response Type:** Json

### Request

Key	Type	Description
username	String	username ของผู้ใช้ที่ได้ทำการสมัครไว้
password	String	password ของผู้ใช้ที่ได้ทำการสมัครไว้

### Response

ใน key data จะได้ Token ที่นำไปใช้ Authorization ใน Api ต่างๆ

```
{
  "status_code": 200,
  "message": "login success",
  "data": "eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJ1c2VybmFtZSI6ImRhcjR6IiwicGFzc3dvcmQiOiIxMjM0NTYifQ.-rpKLgowVcq1qGAp_ytN9ME_OdwKgSJJUlkxBkLl0sA"
}
```

### Ex. Request

```
1  {  
2    "username" : "dartz",  
3    "password" : "123456"  
4  }
```

### Ex. Response

```
1  {  
2    "status_code": 200,  
3    "message": "login success",  
4    "data": "eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.  
            eyJ1c2VybmFtZSI6ImRhc2V1b3R6IiwicGFzc3dvcmQiOiIxMjM0NTYifQ.  
            -rpKLgowVcq1qGAp_ytN9ME_OdwKgSJJUlkxBkLl0sA"  
5  }
```

```
1  {  
2    "status_code": 401,  
3    "message": "Unauthorized invalid username or password",  
4    "data": null  
5  }
```

## ● API New Game

เป็น API ที่ใช้สำหรับปุ่ม NEWGAME โดยจะทำการสุ่มเลขหน้าไพ่ออกมาใหม่ทั้งหมด จะได้ RESPONSE เป็น ID ของชุดไพ่

**URL:** /card\_game/new\_game

**METHOD:** POST

**Request Type:** Auth Header Type Bearer Token

**Response Type:** Json

### Request

Key	Type	Description
Authorization	String	"Bearer" + Token ที่ได้จากการยิง Api Login

### Response

ใน key dat จะได้ id ของชุดไพ่ที่สุ่มได้


```
{
  "status_code": 200,
  "message": "success",
  "data": "60d99756e3eea143a80abb19"
}
```

## Ex. Request Header Auth

**TYPE**

Bearer Token

The authorization header will be automatically generated when you send the request. [Learn more about authorization](#)

 Heads up! These parameters hold sensitive data. To keep this data secure while working in a collaborative environment, we recommend using variables. [Learn more about variables](#)

Token

eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJ1c2VybmFtZSI6Imr ...

## Ex. Response

```
Pretty Raw Preview Visualize JSON
1 {
2   "status_code": 200,
3   "message": "success",
4   "data": "60d99756e3eea143a80abb19"
5 }
```

```
Pretty Raw Preview JSON
1 {
2   "status_code": 400,
3   "message": "fail",
4   "data": "Invalid Token"
5 }
```

- **API Get global score**

เป็น API ที่ใช้สำหรับ GET คะแนนที่ดีที่สุดของ USER ทั้งหมด

**URL:** /card\_game/get\_global\_score

**METHOD:** GET

**Request Type:** Auth Header Type Bearer Token

**Response Type:** Json

## **Request**

Key	Type	Description
Authorization	String	"Bearer" + Token ที่ได้จากการยิง Api Login

## **Response**

ใน key data จะได้คะแนนที่ดีที่สุดของ user ทั้งหมด (Global Best)

```
{
  "status_code": 200,
  "message": "success",
  "data": 12
}
```

## Ex. Request Header Auth

**TYPE**

Bearer Token ▼

The authorization header will be automatically generated when you send the request. [Learn more about authorization](#)

! Heads up! These parameters hold sensitive data. To keep this data secure while working in a collaborative environment, we recommend using variables. [Learn more about variables](#)



×

Token



eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJ1c2VybmFtZSI6ImR...

## Ex. Response

Body ▼ 200 OK 18 ms 174 B Save Response ▼

Pretty Raw Preview Visualize JSON ▼  

```
1 {  
2   "status_code": 200,  
3   "message": "success",  
4   "data": 12  
5 }
```

Pretty Raw Preview JSON ▼  

```
1 {  
2   "status_code": 400,  
3   "message": "fail",  
4   "data": "Invalid Token"  
5 }
```



- **API Get my best score**

เป็น API ที่ใช้สำหรับ GET คะแนนที่ดีที่สุดของตัวเอง

**URL:** /card\_game/get\_my\_score

**METHOD:** GET

**Request Type:** Auth Header Type Bearer Token

**Response Type:** Json

## Request

Key	Type	Description
Authorization	String	"Bearer" + Token ที่ได้จากการยิง Api Login

## Response

ใน key data จะได้คะแนนที่ดีที่สุดของตัวเอง (My Best)

```
{
  "status_code": 200,
  "message": "success",
  "data": 12
}
```

## Ex. Request Header Auth

**TYPE**

Bearer Token

The authorization header will be automatically generated when you send the request. [Learn more about authorization](#)

! Heads up! These parameters hold sensitive data. To keep this data secure while working in a collaborative environment, we recommend using variables. [Learn more about variables](#)

Token

eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJ1c2VybmFtZSI6IHR...

## Ex. Response

Body ▾ 200 OK 11 ms 174 B Save Response ▾

Pretty Raw Preview Visualize JSON ↕

```
1 {  
2   "status_code": 200,  
3   "message": "success",  
4   "data": 12  
5 }
```

Pretty Raw Preview JSON ↕

```
1 {  
2   "status_code": 400,  
3   "message": "fail",  
4   "data": "Invalid Token"  
5 }
```

- **API Get my best score**

เป็น API ที่ใช้สำหรับกดเปิดหน้าไพ่ และจะ process ว่าจับคู่ถูกไหม, คลิปไปที่ครั้ง, คูคะแนนของ USER และ GLOBAL ด้วย

**URL:** /card\_game/action\_open\_card

**METHOD:** POST

**Request Type:** Auth Header Type Bearer Token

**Request Type:** Json

**Response Type:** Json

### **Request Header**

Key	Type	Description
Authorization	String	"Bearer" + Token ที่ได้จากการยิง Api Login

### **Request Body**

Key	Type	Description
transaction_id	String	transaction_id ของเกมส์(ชุดไพ่) ที่ได้จากการยิง api new game
position_column	String	ตำแหน่ง column ของไพ่
position_row	String	ตำแหน่ง row ของไพ่

## Response

ใน key data จะได้ดังนี้

- this\_card (Type: Int) คือ เลขหน้าไฟโบที่กดเปิด
- card\_all (Type: Array) คือ ไฟทั้งหมดในชุด พร้อมสถานะ โดยจะได้ออกมาเป็น type Array ที่มีรูปแบบเป็น column, row ดังนี้ [ [0,0] , [0,1] , [0,2] ] , [ [1,0] , [1,1] , [1,2] ] , [ [2,0] , [2,1] , [2,2] ]  
หรือมองให้เป็นตำแหน่งไฟ จะได้

[ [0,0] , [0,1] , [0,2] , [0,3] ] ,

[ [1,0] , [1,1] , [1,2] , [1,3] ] ,

[ [2,0] , [2,1] , [2,2] , [2,3] ]

- number (Type: Int) = หมายเลขหน้าไฟ (ถ้าเป็น null คือไฟโบนั่นคว่ำอยู่)
- status\_open (Type: Boolean) = true คือเปิดแล้ว, false คือยังไม่ถูกเปิด(คว่ำ)
- status\_success (Type: Boolean) = true จับคู่สำเร็จแล้ว, false จับคู่ยังไม่สำเร็จ

click (Type: Int) = จำนวนครั้งที่คลิก

- status\_game (Type: String) = สถานะที่บ่งบอกว่าเกมส์นี้จบ(จับคู่ครบ)หรือยัง In\_progress = เกมส์ยังไม่จบ, Complete = เกมส์นี้จบแล้ว(ครบคู่)
- global\_score (Type: Int) = คะแนนที่ดีที่สุดของ user ทั้งหมด
- my\_best (Type: Int) = คะแนนที่ดีที่สุดของตัวเอง

```
{
  "status_code": 200,
  "message": "success",
  "data": {
    "this_card": 4, // เลขหน้าไฟ โบที่เปิด
    "card_all": [
      [
        {
          "number": null,
          "status_open": false,
          "status_success": false
        },
        {
          "number": null,
```

```

        "status_open": false,
        "status_success": false
    },
    {
        "number": null,
        "status_open": false,
        "status_success": false
    },
    {
        "number": null,
        "status_open": false,
        "status_success": false
    }
],
[
    {
        "number": null,
        "status_open": false,
        "status_success": false
    },
    {
        "number": null,
        "status_open": false,
        "status_success": false
    },
    {
        "number": 4, // เมื่อเปิดไฟตาม column กับ row ตัวเลขหน้าไฟโบนั้นจะแสดงขึ้นมา
        "status_open": true, // สถานะบอกว่าไฟโบนีเปิดอยู่ true = เปิด, false = ปิด
        "status_success": false // สถานะบอกว่าจับคู่สำเร็จหรือยัง true = สำเร็จ, false = ยังไม่สำเร็จ
    },
    {
        "number": null,
        "status_open": false,
        "status_success": false
    }
],
[
    {
        "number": 3,
        "status_open": true, // สถานะบอกว่าไฟโบนีเปิดอยู่ true = เปิด, false = ปิด
        "status_success": true // สถานะบอกว่าจับคู่สำเร็จหรือยัง true = สำเร็จ, false = ยังไม่สำเร็จ
    },
    {

```

ไม่สำเร็จ

สำเร็จ

สำเร็จ

```
        "number": null,  
        "status_open": false,  
        "status_success": false  
    },  
    {  
        "number": null,  
        "status_open": false,  
        "status_success": false  
    },  
    {  
        "number": 3,  
        "status_open": true, // สถานะบอกว่าไฟโบนี่เปิดอยู่ true = เปิด, false = ปิด  
        "status_success": true // สถานะบอกว่าจับคู่สำเร็จหรือยัง true = สำเร็จ, false = ยังไม่  
    }  
]  
], // ไฟทั้งหมดในชุด id  
"click": 31, // จำนวนครั้งที่คลิก  
"status_game": "In_progress", // สถานะของเกม In_progress = เกมยังไม่จบ, Complete = เกมนี้จบแล้ว(ครบคู่)  
"global_score": 12, // Global Best  
"my_best": 12 // My Best  
}  
}
```



\*\* ในกรอบสีเขียวคือตัวที่เจอคู่แล้ว ไฟ 2 โบนี่จะถูกเปิดเอาไว้

## Ex. Request Header Auth

**TYPE**

Bearer Token ▼

The authorization header will be automatically generated when you send the request. [Learn more about authorization](#)

 Heads up! These parameters hold sensitive data. To keep this data secure while working in a collaborative environment, we recommend using variables. [Learn more about variables](#) 

Token

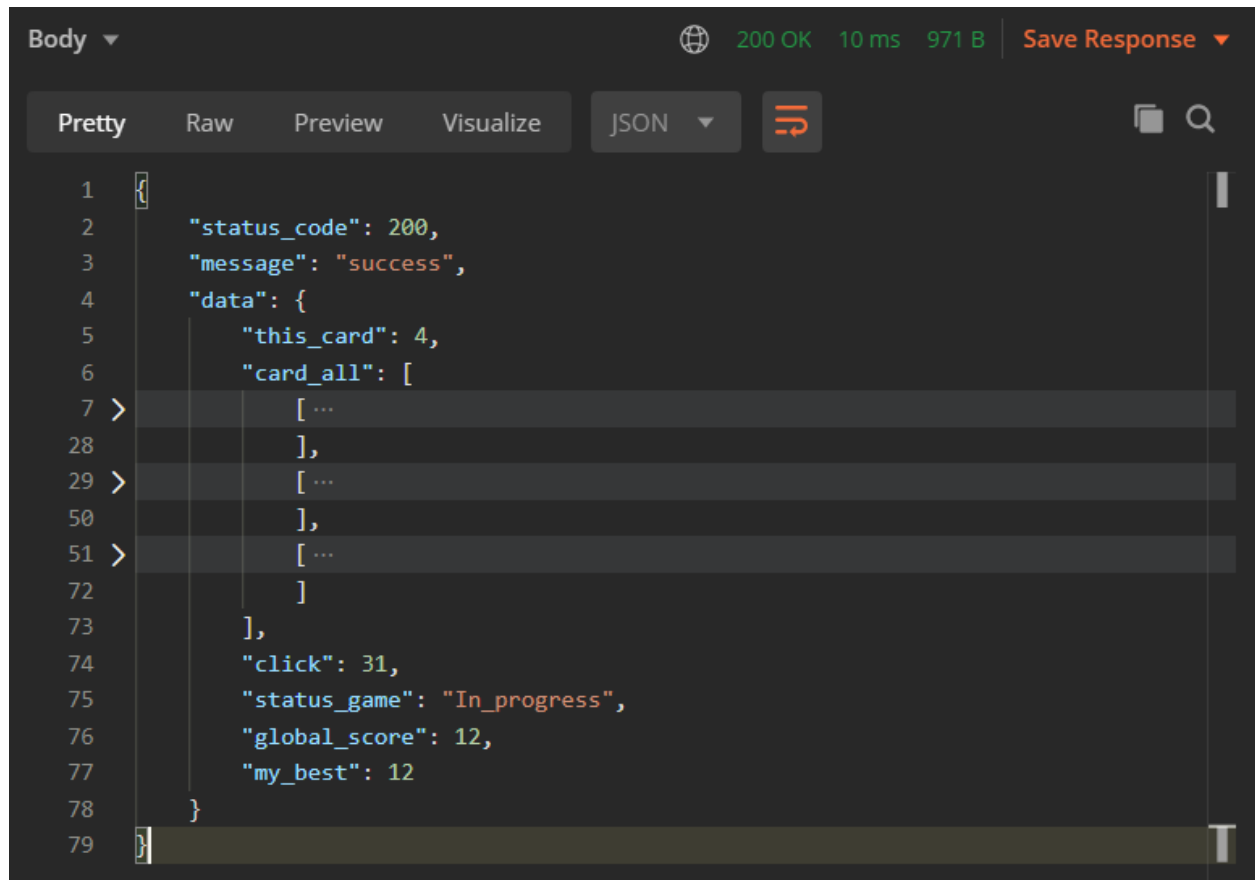
eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJ1c2VybmFtZSI6Imr ...

## Ex. Request Json body

raw ▼ JSON ▼ Beautify

```
1 {  
2   "transaction_id": "60d88d97e3eea128cc434a5d",  
3   "position_column": "1",  
4   "position_row": "2"  
5 }
```

## Ex. Response



The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Body' tab selected. The response is a JSON object with the following structure:

```
{
  "status_code": 200,
  "message": "success",
  "data": {
    "this_card": 4,
    "card_all": [
      [ ... ],
      [ ... ],
      [ ... ],
      [ ... ]
    ],
    "click": 31,
    "status_game": "In_progress",
    "global_score": 12,
    "my_best": 12
  }
}
```

The console also displays the status '200 OK', the time '10 ms', and the size '971 B'. A 'Save Response' button is visible in the top right corner. The JSON is formatted in the 'Pretty' view, and the 'JSON' tab is selected in the top bar.