**Card Game API**

* **API Add user**

เป็น API ที่ใช้สำหรับ เพิ่ม, สมัคร userโดยใส่ค่า 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": {

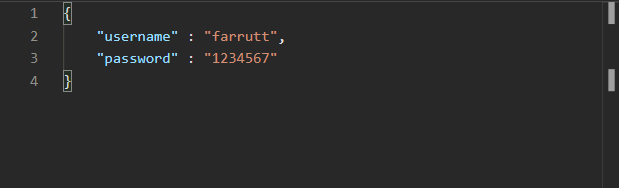
        "username": "farrutt",

        "password": "1234567"

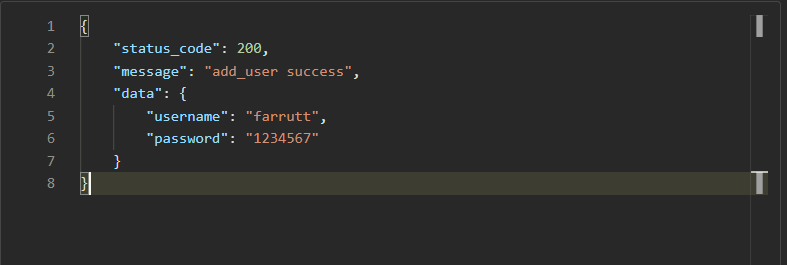
    }

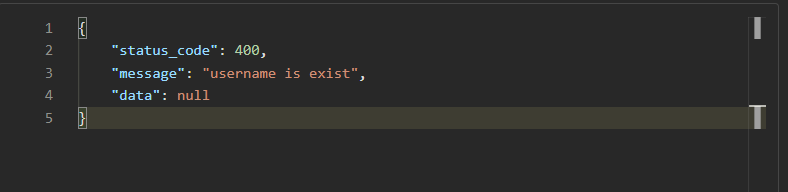
}

**Ex. Request**

****

**Ex. Response**

****



* **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

{

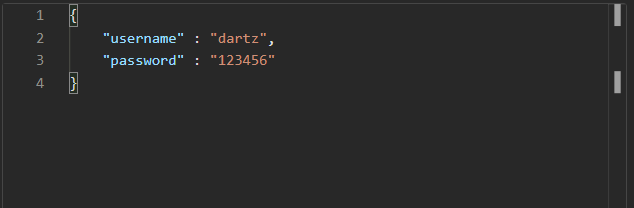
    "status\_code": 200,

    "message": "login success",

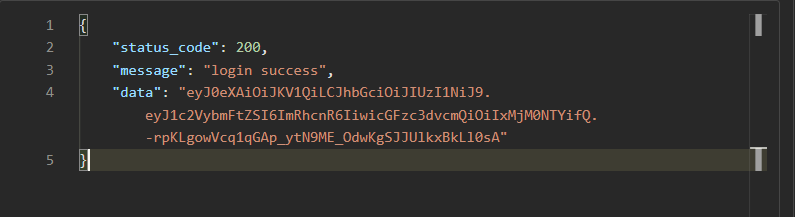
    "data": "eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJ1c2VybmFtZSI6ImRhcnR6IiwicGFzc3dvcmQiOiIxMjM0NTYifQ.-rpKLgowVcq1qGAp\_ytN9ME\_OdwKgSJJUlkxBkLl0sA"

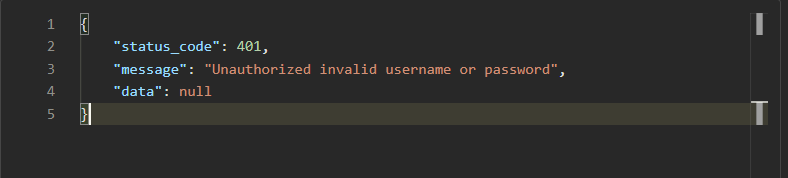
}

**Ex. Request**

****

**Ex. Response**





* **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

{

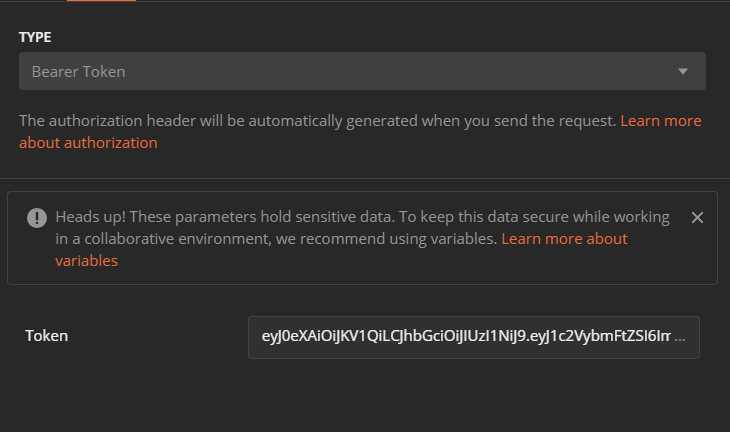
    "status\_code": 200,

    "message": "success",

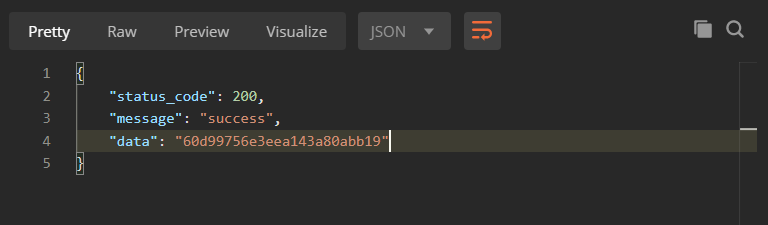
    "data": "60d99756e3eea143a80abb19"

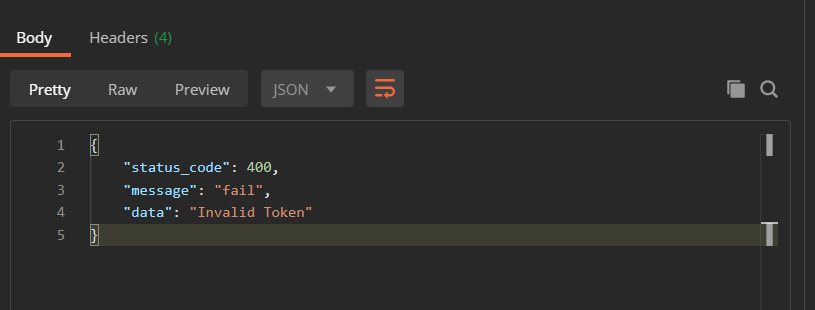
}

**Ex. Request Header Auth**

****

**Ex. Response**

****



* **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)

{

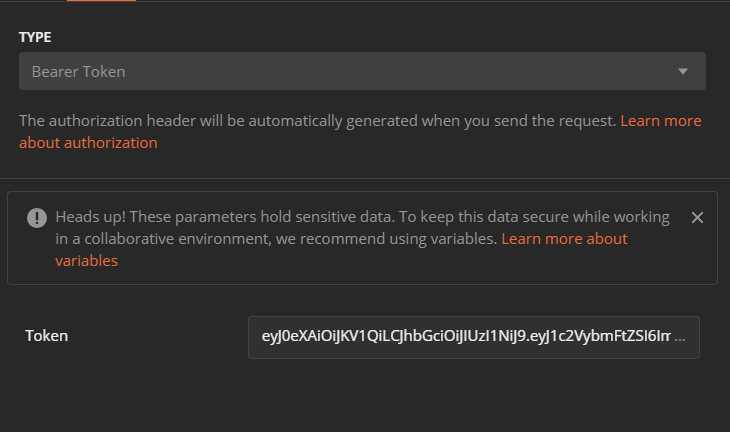
    "status\_code": 200,

    "message": "success",

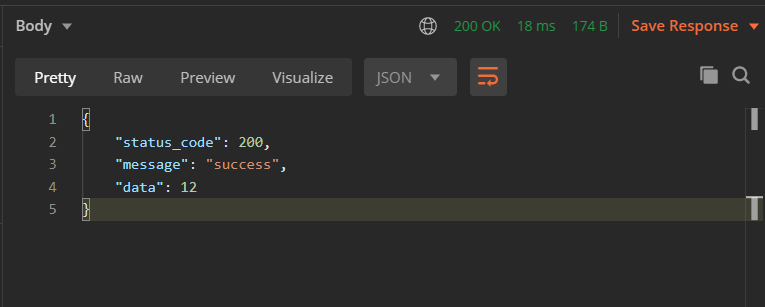
    "data": 12

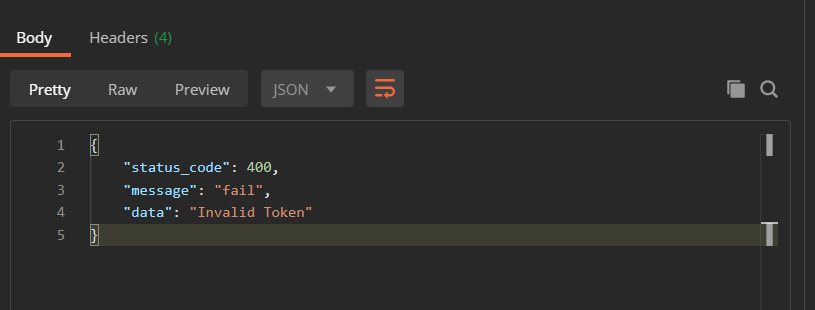
}

**Ex. Request Header Auth**

****

**Ex. Response**





* **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)

{

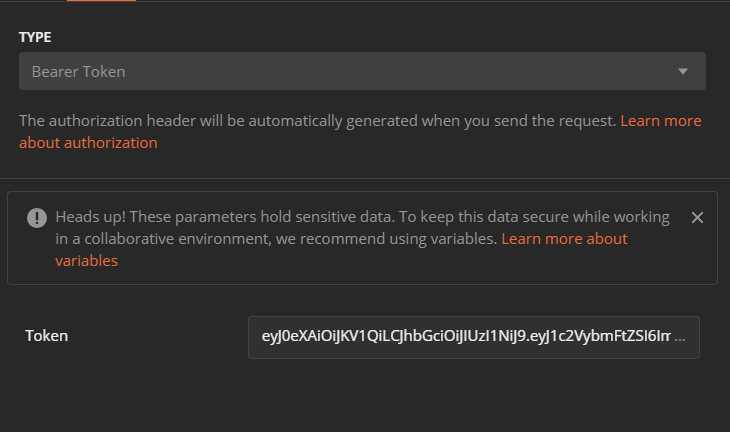
    "status\_code": 200,

    "message": "success",

    "data": 12

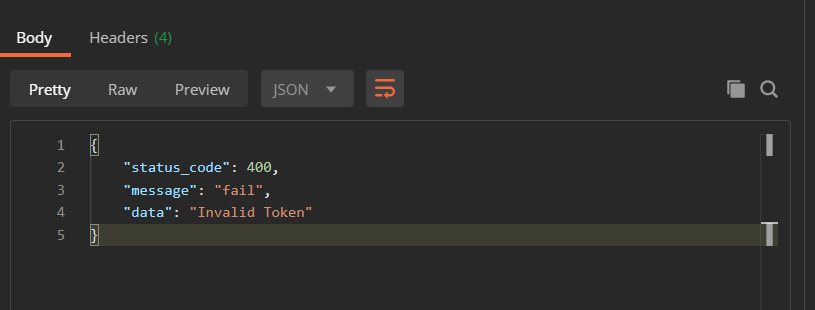
}

**Ex. Request Header Auth**

****

**Ex. Response**





* **API Get my best score**

เป็น API ที่ใช้สำหรับกดเปิดหน้าไพ่ และจะ process ว่าจับคู่ถูกไหม, คลิกไปกี่ครั้ง, ดูคะแนนของ 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 เลขหน้าไพ่ใบที่กดเปิด
* card\_all (Type: Array) คือ ไพ่ทั้งหมดในชุด 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] ] หรือมองให้เป็นตำแหน่งไพ่ จะได้

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

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

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

* number (Type: Int) = หมายเลขหน้าไพ่ (ถ้าเป็น null คือไพ่ใบนั้นคว่ำอยู่)
* 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, // เลขหน้าไพ่ ใบที่เปิด

        "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, // เมื่อเปิดไพ่ตาม column กับ row ตัวเลขหน้าไพ่ใบนั้นจะแสดงขึ้นมา

                    "status\_open": true, // สถานะบอกว่าไพ่ใบนี้เปิดอยู่ 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, // สถานะบอกว่าไพ่ใบนี้เปิดอยู่ true = เปิด, false = ปิด

                    "status\_success": true // สถานะบอกว่าจับคู่สำเร็จหรือยัง true = สำเร็จ, false = ยังไม่สำเร็จ

                },

                {

                    "number": null,

                    "status\_open": false,

                    "status\_success": false

                },

                {

                    "number": null,

                    "status\_open": false,

                    "status\_success": false

                },

                {

                    "number": 3,

                    "status\_open": true, // สถานะบอกว่าไพ่ใบนี้เปิดอยู่ true = เปิด, false = ปิด

                    "status\_success": true // สถานะบอกว่าจับคู่สำเร็จหรือยัง true = สำเร็จ, false = ยังไม่สำเร็จ

                }

            ]

        ], // ไพ่ทั้งหมดในชุด id

        "click": 31, // จำนวนครั้งที่คลิก

        "status\_game": "In\_progress", // สถานะของเกมส์ In\_progress = เกมส์ยังไม่จบ, Complete = เกมส์นี้จบแล้ว(ครบคู่)

        "global\_score": 12, // Global Best

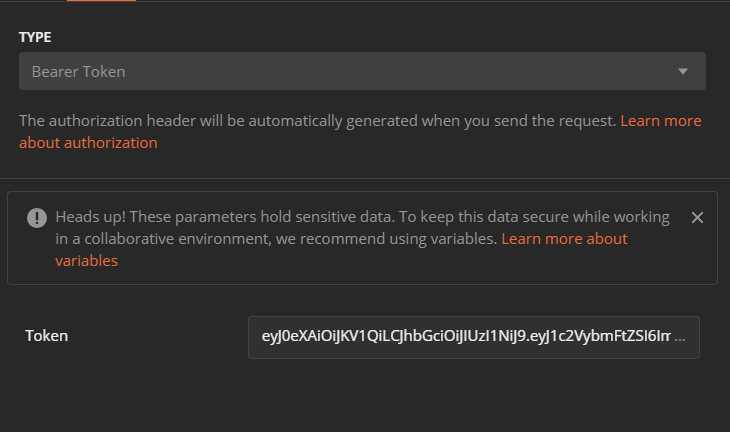
        "my\_best": 12 // My Best

    }

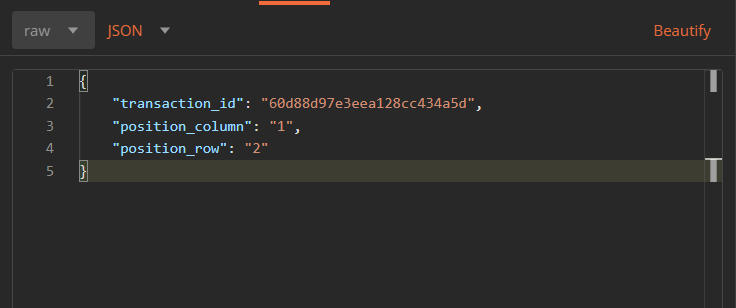
}

\*\* ในกรอบสีเขียวคือตัวที่เจอคู่แล้ว ไพ่ 2 ใบนี้จะถูกเปิดเอาไว้

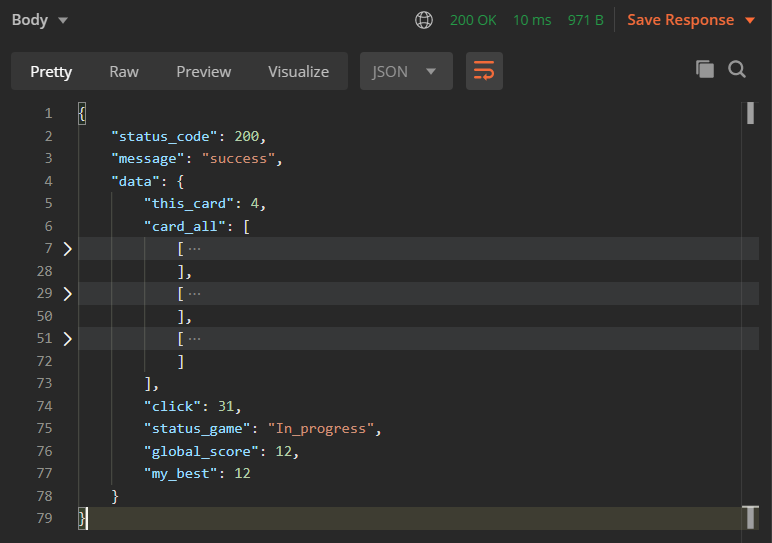
**Ex. Request Header Auth**

****

**Ex. Request Json body**

****

**Ex. Response**

****