

Title : INITPARTIE

Méthodes : GET

URL : <http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/INITPARTIE.php>

Objectif : Permet de lancer la partie en initialisant dans la base la valeur « NON » aux cartes pour indiqué qu'elle ne sont pas sélectionné et retire de la table « carte choisis » celle en cours. Tout en remettant les stats du jeu à la moitié de leurs valeurs.

Cela retourne du json pour indiquer le début de la partie.

Title : addcarte

Méthodes : POST

URL : <http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/addcarte.php>

Objectif : Permet au maitre du jeu d'ajouter des cartes en jeu directement via l'api avec une interface graphique sans passé par des scripts en base. Il s'agit d'un post qui fournit toute les informations relative à la carte : `titre`, `texte`, `img`, `effetstat1oui`, `effetstat2oui`, `effetstat3oui`, `effetstat4oui`, `effetstat1non`, `effetstat2non`, `effetstat3non`, `effetstat4non`

Cela retourne en JSON le succès ainsi que les informations de la carte ajouté.

Title : cartes

Méthodes : GET

URL : `"http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/cartes.php?id=" + carte.id, function (reponse)`

Objectif : Permet l'affichage du coté du MJ via un get de l'ensemble des cartes existante dans le deck qui n'ont pas encore été utilisées. Cela récupère tout les cartes sous un format JSON.

Title: carteschoisis

Méthodes : GET

URL `http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/carteschoisi.php`, `function` (reponse)

Objectif : Permet d'afficher au niveau du joueur les cartes (la carte dans le cas présent) choisies par le MJ via un Get recuperant les informations dans la table temporaire des cartes envoyé par le MJ.

Title : finpartie

Méthodes : GET

URL : `http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/finpartie.php`, `function` (reponse)

Objectif : Permet de savoir lorsque la partie est terminée pour une des nombreuses raisons possibles :

- Il n'y a plus de carte
- Une ou plusieurs des statistiques sont arrivées à 0
- Une ou plusieurs des statistiques sont arrivées au maximum.

Il s'agit d'un appel réalisé à chaque changement de tour afin de savoir si la partie doit continuer ou non.

Title : montour

Méthodes : GET

URL `http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/montour.php?user=JOUEUR`, `function` (reponse)

Objectif : Permet de savoir au joueur et aux MJ si il s'agit de leur tour de jeu ou non. La réponse au format JSON leur indique si il s'agit de leur tour, cet appel est réalisé toutes les secondes afin d'avoir les interactions entre les joueurs dynamique sans surcharger le serveur

Title : selectioncarte

Méthodes : GET

URL : `http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/selectioncarte.php?id1=" + id;`

Objectif : Permet au MJ de sélectionner une carte. Cette méthode vérifie qu'il s'agit bien du tour du MJ (afin d'éviter les insertions directement en ligne de code) et récupère la carte choisie par le MJ pour la rajouter dans la table temporaire des cartes choisies que récupère le joueur.

Title: stats

Méthodes : GET

URL : `"http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/stats.php"`, `function` (reponse)

Objectif : Permet de récupérer dynamiquement les statistiques du joueur pour que le MJ et le Joueur puissent avoir un suivis en « direct » des impacts que réalise les choix du joueur sur les cartes.

Title : suppcarte

Méthodes : Delete

URL : `http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/suppCarte.php?id=" + id;`

Objectif : Permet au MJ de supprimer via un Delete un carte du deck , que cela soit carte la carte ne convient pas ou une erreur à la saisie. La suppression est définitive.

Title : validerchoix

Méthodes : GET

URL : `http://flaviengille.fr/DEV SCHOOL/serveur-api-php/validerchoix.php?id=" + id + "&choix=" + choix`

Objectif : Permet au joueur d'envoyer le choix qu'il réalise sur la carte (Oui ou Non) et de réaliser directement le changement des statistiques impacté par ce choix. Cela supprime la carte de la table temporaire et indique dans la table contenant toute les cartes que celle-ci à bien été déjà joué.