

HoitGoMoKu

A type of GoMoKu(Connect-5)

Version 2.0

Time: 2021.4.7

API List

Interface Type: websocket

分组	API名称	描述
房间	Create Room	创建房间
	Join Room	加入房间
	Escape	离开房间
	Type Room	查看房间列表
游戏	Start Game	开始游戏
	Move Chess	下棋
	Restart Game	重启游戏

API Description

Create Room

Request(json)

```
{
  Type:0
  Title: "happy_game"
  Desc: "This is a happy game"
  Username: "ZT1"
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	0为创建房间
Title	房间名	happy_game
Desc	房间描述	This is a happy game
Username	用户名	ZTl

Response(json)

```
{
  Type: 5
  RoomList:
  {
    {
      RoomId: 1
      RoomTitle: "happy_game"
      RoomDesc: "This is a happy game"
    },
    ...
  }
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	5为房间信息列表

Join Room

Request(json)

```
{
  Type: 1
  RoomId: 1
  Username: "ZTl"
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	1为加入房间
RoomId	房间ID	1
Username	用户名	ZTl

Response

if room is full

```
{
  Type: 2
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	2为游戏开始

Start Game

Request(json)

```
{
  Type:2
  Opponentname: "Zhangsan"
  Youfirst: true or false
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	2为开始游戏
Opponentname	对手名称	Zhangsan
Youfirst	房主先手标志	true

Response

```
{
  Type:2
}
```

To another player

变量名	描述	示例
Type	消息类型	2为开始游戏

Move Chess

Request(json)

```
{
  Type: 3
  X: x
  Y: y
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	3为棋子消息
X	横坐标	2
Y	纵坐标	3

Response(json)

To another player

```
{
  Type: 3
  X: x
  Y: y
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	3为对手棋子消息
X	横坐标	2
Y	纵坐标	3

Escape

Request(json)

```
{
  Type: 4
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	4为退出游戏

Response(json)

To another player

```
{
    Type: 4
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	4为对手退出游戏

Type Room

Request(json)

```
{
    Type: 5
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	5为打印房间列表

Response

```
{
    Type: 5
    RoomList:
    {
        {
            RoomId: 1
            RoomTitle: "happy_game"
            RoomDesc: "This is a happy game"
        },
        ...
    }
}
```

变量名	描述	示例
RoomList	房间列表	
RoomId	房间ID	1
RoomTitle	房间名	happy_game
RoomDesc	房间描述	This is a happy game

Restart Game

Request(json)

```
{
  Type: 6
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	6为重启游戏

Response

if room is full

```
{
  Type: 2
}
```

变量名	描述	示例
Type	消息类型	2为开始游戏