**前言**

API的发送方式均为socket

文档将分为两部分，第一部分为从client端发送到server端的API，第二部分为从server端发送到client端的API，发送时均打包成JSON格式

现制定API基本格式如下：

client -> server API:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 说明 |
| type | 是 | API类型 |
| data | 是 | API数据 |

server -> client API：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 说明 |
| type | 是 | API类型 |
| data | 是 | API数据 |
| msg | 否 | API附带的消息（如提示或者警告信息） |

需注意的三个基本点：

1. 什么时候需要发送该API
2. 发送给哪些socket对象，即发送给哪些用户
3. 什么时候需要去准备接受该API（网页端更需注意这点）

目录

[1. 客户端发送的API 3](#_Toc466470576)

[1.1 用户登录（type: login） 3](#_Toc466470577)

[1.2 加入房间（type: join\_room） 3](#_Toc466470578)

[1.3 文字消息（type: text\_message） 3](#_Toc466470579)

[2. 服务端发送的API 4](#_Toc466470580)

[2.1 用户登录成功（type: login\_succ） 4](#_Toc466470581)

[2.2 文字消息（type: text\_message） 4](#_Toc466470582)

# 客户端发送的API

#### 用户登录（type: login）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| name | 是 | string | 用户昵称 |

#### 加入房间（type: join\_room）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| number | 是 | int | 房间号，1000到9999之间的数 |
| id | 是 | int | 用户id |
| token | 是 | string | 用户token |

#### 文字消息（type: text\_message）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| message | 是 | string | 聊天文字消息 |
| id | 是 | int | 用户id |
| token | 是 | string | 用户token |

用户向房间的所有人发送文字消息

#### 选择目标（type: choose\_target）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Target\_id | 是 | Int | 被选择目标的id |
| id | 是 | int | 用户id |
| token | 是 | string | 用户token |

当前选定的用户

#### 是否选择该功能（type: Is\_function\_chosen）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Is\_chosen | 是 | Bool | 是否选择该功能 |
| id | 是 | int | 用户id |
| token | 是 | string | 用户token |

# 服务端发送的API

#### 用户登录成功（type: login\_succ）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| name | 是 | string | 用户昵称 |
| id | 是 | int | 用户id |
| token | 是 | string | 用户token |

用户登录后需返回改API

#### 文字消息（type: text\_message）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| message | 是 | string | 聊天文字消息 |
| id | 是 | int | 用户id，标记消息是谁发送的 |
| name | 是 | string | 消息发送人的昵称 |

服务端用来分发聊天信息给用户

#### 可以开始游戏（type: game\_aviliable）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Is\_game\_aviliable | 是 | Bool | 可以开始游戏 |

给房主发送可以开始游戏的标志

#### 发送身份牌（type: send\_id\_card）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Id\_card\_type | 是 | int | 身份牌类型 |

给房间内用户发送身份牌

#### 天黑或天亮（type: get\_dark）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Is\_sky\_dark | 是 | Bool | True为天黑，False为天亮 |

房间内全部人发送天黑了或天亮了的标志

#### 公布阶段开始（type: announce\_period\_started）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| period | 是 | String | 现在是这个阶段 |

房间内全部人发送现在到了某阶段的标志

#### 开始选择操作（type: start\_choosing）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Choosing | 是 | Bool | 可以开始游戏 |
| Time | 是 | Int | 该选择操作持续时间 |

给狼人、女巫、平民、预言家、守卫发送可以开始进行选择的标志

#### 用户被选择（type: user\_is\_chosen）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| id | 是 | List | 用户id |

当前用户被选择

#### 用户被锁定（type: user\_is\_locked）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| id | 是 | Int | 用户id |

当前用户被决定

#### 用户是否好人（type: Is\_user\_goodman）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Is\_user\_a\_goodman | 是 | Bool | 这个用户是否为好人 |

返回给预言家用户是否是好人

#### 用户被杀死（type: user\_dead）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Id\_killed | 是 | int | 用户id(-1为没死) |
| Id\_poisoned | 是 | Int | 用户id(-1为没死) |

这一轮的死亡名单

#### 用户可以发言（type: start\_talking）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Is\_speaking\_ permissible | 是 | Bool | 是否可以发言 |
| Speaking\_type | 是 | String | 正常发言or遗言 |
| Time | 是 | Int | 发言时间限制 |

给用户发送可以发言的提示

#### 用户开始投票（type: start\_voting）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| id | 是 | int | 用户id |

用户选择自己认为谁是候选人

#### 用户被票出（type: user\_out）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Id | 是 | int | 用户id |

这一轮的被票出的用户id

#### 游戏结束（type: game\_over）

data:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 是否必须 | 类型 | 说明 |
| Is\_game\_over | 是 | Bool | 游戏是否结束 |
| Id | 是 | List | 胜利用户的id |