# 链接

# 登录

成功

1.无任何状态

{"code":1,"status":0,"info":{用户信息}}

2.等待中

{"code":1,"status":1,"info":{用户信息},"room":{"id":房间号,"users":{玩家信息},"owner":是否是房主}}

3.游戏中

{"code":1,"status":2,"info":{用户信息},"room":{"id":房间号,"users":{玩家信息},"owner":是否是房主},"data":{牌面数据}}

失败

# 退出登录

# 创建房间

# 进入房间

成功

未满

return {“code”:1,”status”：0，“users”:[玩家信息]}

已满

return {“code”:1,”status”：1，“users”:[],data:[牌数据]}

失败

1. 不存在

return {“code”:0,”status”：-1}

1. 房间已满

return {“code”:0,”status”：0}

# 退出房间

# 解散房间（1006）

成功

{"code":1,"status":1}

失败(游戏已经开始)

return {“code”:0 }

# 申请解散房间(1007)

1. 拒绝

return {“code”:0,id:玩家id}

1. 同意

单个同意{"code":1,"status":0,"id":}，全部同意 {"code":1,"status":1}

# 出牌(1009)

### 权重（type）

出牌 1 吃牌 2 碰/杠3 胡4

{“type”,“data”}

# 胡（1012 && 2012）

返回

{"type":胡牌类型，"room":[{"id":玩家id,"score":输掉分数,"data":当前牌数据,"total":总分}]}

# 玩家状态改变

1. 玩家进入房间（2000）

游戏开始:

{”status“:1,“game”游戏数据}

游戏未开始

{”status“:0,“user”：进入者信息}

玩家信息

{“id”，“name”,””}

# Touch data

1．吃（type：0）

{“type”:0,”data”:[]}

1. 碰(type：1)

{“type”:1,data”:value)

1. 暗杠(type：2)

{“type”:2,“data”:value}

1. 捡杠(type：3)

{“type”:3,“data”:value}

1. 明杠（type:4）

{“type”:4,“data”:value}