设计说明

接口设计

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 模块 | 操作 | 发送信息(都是小写) | 返回 | 注释 |
| Sign | Up | UserId,Username,Password,UserInfo  data = "sign#up#1#1#1#1"; | Existed/  success | 目前只能处理四个字段，info作为注释，后端只负责保存 |
|  | In | userId,Password  data = “sign#in#1#1”; | Not exists/wrong PSW/success |  |
|  | Out | userId  Data = sign#out#1 | T/F |  |
|  | Del | Userid  Data = sign#del#1 | T/F |  |
| Room | Create | roomName,UserId,opt  room#create#roomname#userid#password | roomId | 如果自己有同名房间 不能创建 |
|  | Enter | Room#enter#roomId#password#userid | T/F | 判断密码是否正确 |
|  | Del | Room#del#roomname#userid |  |  |
| Role | Create | Role#create#roomname#userId#opt |  | 保存role状态（opt血量，bag背包等） |
|  | Del | Role#del#roomname#userId |  |  |
|  | Save | Role#Save#userId#roomname#role#opt#bag  或者Role#Save#roomId#role#opt#bag |  |  |
| Map | Create | userId,roomName,mapOpt role#create#userid#roomName#Opt |  | mapOpt 地图生成的参数  mapId 不用保存到数据库  roomId是数据库的mapId |
|  | Get | mapId,X,Y,posX,posY | JsonData map | X,Y是返回的地图的大小 |
|  | Open | userId,roomName | mapId | 将地图加载到服务器本地 |
|  | Save | Map#save#userId#roomName#mapId#mapStatus |  | mapStatus记录地图参数（例如游戏时间） |
|  | Update | mapId,posX,posY,Opt |  |  |
|  | Del | userId,roomName |  | 从数据库删除 |
|  | CLose | mapId |  | 从服务器本地卸载 |
| Action | Give |  |  |  |

数据库设计

|  |  |
| --- | --- |
| User | userId(\*),username,PSW,info,ipAddr,isOline |
| Map(MapID) | X,Y,Obj |
| MapList | MapId(\*),roomName ,mapOpt,mapStatus(1,2,3…) （mapID就是存map的表的名称） |
| Room\_User | Roomname,UserId,isCreater,isIn,role |
| Map\_role | MapId,Role,posX,posY,opt |
|  |  |