# CYE开发文档

简单，简单，简单

互动，互动，互动

社交，社交，社交

1. 功能

3秒内（随机），响起一段5-12秒（随机）时长的声音(声音资源未定)

声音在播放期间 && 用户捂住了“距离传感器” 则累加分数。

声音没有播放 && 用户捂住了 “距离传感器“ 则递减分数

提供在线排行榜

提供微信/微博登陆

提供微信/微博分享

记录点功能，某个涉及到奖杯的动作，触发记录点功能，并发送给服务器。每次服务器为记录点+1

1. 服务器接口
2. 上传分数

Method: GET

URI:

/api/score/submit?fedId=<微信/微博唯一ID>&score=<分数>&gameid=<GameID>

Result:

true/false

1. 获取排行榜信息，所有信息，每页50

Method: GET

URI:

/api/score/ranking?gameid=<GameId>&fedid=<微信/微博唯一ID>

Result:

[

{

fedid: <微信/微博唯一ID>

gameid: “GameId”,

highscore: 888888,

rank: 2,

createtime: 12222222222222222

},

…

]

1. 获取奖杯列表

Method: GET

URI:

/api/trophy/my?fedId=<微信/微博唯一ID>&gameid=<GameId>

Result:

[

{

recordid: “记录点Id”,

fedid:”传入fedid”，

recordcount:<当前记录点服务器记录数量>,

needcount:<需求的记录数量>

trophy: “奖杯ID”//如果为null，则没有获取到奖杯

},

…

]

1. 触发记录点

Method: POST

URI:

/api/trophy/update?fedId=<微信/微博唯一ID>&recordId=<记录点Id>&val=当前值

Result:

True/false

1. 奖杯信息

Method: GET

URI:

/api/trophy/info?id=<奖杯ID>

Result:

{

id: “奖杯ID”,

gameid:”游戏ID”,

name: “谢谢玩耍”,

trophypoint: 5,

Icon:”icon url”

},

1. 注册用户信息

Method: GET

URI:

/api/user/register?fedId=<微信/微博唯一ID>&nickname=<昵称>&others={}

Result:

True/false

1. 获取用户信息

Method: GET

URI:

/api/user/info?fedId=<微信/微博唯一ID>

Result:

[{

id:”UserId”,

fedid: <微信/微博唯一ID>,

nickname:昵称,

others:”其他数据的json字符串格式“

}]

1. 获取游戏信息

Method:GET

URI:

/api/game/info?id=<gameid>

Result:

[

{

id:”GameId”,

name:”GameName”,

icon:”icon url”,

description:””

}

]

1. 初始化个人游戏奖杯列表

Method:GET

URI:

/api/trophy/init?fedId=<微信微博id>&gameid=<游戏ID>

Result:

True/false