測試 Domain： http://59.124.106.119/Server/moddile.php

正式 Domain： 未知

isSelf, isEmpty, order

Basic URL

http://59.124.106.119/Server/moddile.php?type=%s&target=%s(&其他參數)

參數：

type: read, write 決定讀寫

target: 決定讀寫的目標

**URL List**

|  |  |
| --- | --- |
| 目的 | URL |
| [取得GUID](#取得guid) | [/Server/moddile.php?type=read&target=guid](http://59.124.106.119/Server/moddile.php?type=read&target=guid) |
| [取得大廳房間列表狀態](#取得大廳房間列表的狀態) | [/Server/moddile.php?type=read&target=hallroomstatus](http://59.124.106.119/Server/moddile.php?type=read&target=hallroomstatus) |
| [玩家加入特定桌號](#檢查所選擇的房間是否人數未滿) | [/Server/moddile.php?type=write&target=playerjoin&roomid=%s](http://59.124.106.119/Server/moddile.php?type=read&target=roomisfull&roomid=%25s)&guid=%s&act=join&role=[teller,player] |
| [玩家離開特定桌號](#檢查所選擇的房間是否人數未滿) | [/Server/moddile.php?type=write&target=playerjoin&roomid=%s](http://59.124.106.119/Server/moddile.php?type=read&target=roomisfull&roomid=%25s)&guid=%s&act=leave |
| [遊戲房內該玩家排序](#遊戲房內該玩家排序) | [/Server/moddile.php?type=read&target=playerorder&isteller=%s](http://59.124.106.119/Server/moddile.php?type=read&target=roomisfull&roomid=%25s)&roomid=%s&guid=%s |
| [檢查房間內人員準備狀態](#檢查房間內人員準備狀態) | /Server/moddile.php?type=read&target=playerready&roomid=%s&guid=%s |
| [一般玩家完成準備](#一般玩家完成準備) | /Server/moddile.php?type=write&target=playerready&roomid=%s&orderid=%s&guid=%s |
| [說書人設定遊戲開始](#說書人設定遊戲開始) | /Server/moddile.php?type=write&target=gamestart&roomid=%s&guid=%s |
| 一般玩家檢查遊戲開始狀態 | /Server/moddile.php?type=read&target=gamestart&roomid=%s&guid=%s |
| [取得房內人數及排序](#取得房內人數及排序) | /Server/moddile.php?type=read&target=roomorder&roomid=%s&guid=%s |
| [取得玩家手牌](#取得玩家手牌) | /Server/moddile.php?type=read&target=cardstack&roomid=%s&orderid=%s&guid=%s |
| [檢查玩家是否可以選牌](#檢查玩家是否可以選牌) | /Server/moddile.php?type=read&target=choosecard&roomid=%s&orderid=%s&guid=%s |
| [玩家選牌](#玩家選牌) | /Server/moddile.php?type=write&target=choosecard&roomid=%s&orderid=%s&cardid=%s&guid=%s |
| [取得所有人打的牌](#取得所有人打的牌) | /Server/moddile.php?type=read&target=cardstacktable&roomid=%s&guid=%s |
| [玩家投票](#玩家投票) | /Server/moddile.php?type=write&target=votestatus&roomid=%s&orderid=%s&cardid=%s&guid=%s |
| [檢查所有玩家是否投票完成](#檢查所有玩家是否投票完成) | /Server/moddile.php?type=read&target=votestatus&roomid=%s&guid=%s |
| [查看投票結果及答案](#查看投票結果及答案) | /Server/moddile.php?type=read&target=gameresult&roomid=%s&guid=%s |

說明：取得GUID

參數：none

回傳值：

callback({    
   **"Guid"**:"54673f878cbe7"  
})

說明：取得大廳房間列表的狀態

參數：none

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Roomid | 房間ID | Int | 1,2,3….8,9 |
| isAvailable | 是否有空位 | Int | 1:未滿 0:滿人 |

回傳值：

callback([    
   {    
      **"Roomid"**:1,  
      **"isAvailable"**:0  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:2,  
      **"isAvailable"**:0  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:3,  
      **"isAvailable"**:0  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:4,  
      **"isAvailable"**:0  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:5,  
      **"isAvailable"**:0  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:6,  
      **"isAvailable"**:1  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:7,  
      **"isAvailable"**:0  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:8,  
      **"isAvailable"**:0  
   },  
   {    
      **"Roomid"**:9,  
      **"isAvailable"**:1  
   }  
])

說明：玩家加入特定桌號

參數：roomid, guid, act, role

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success |  | Int |  |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：[玩家離開特定桌號](#檢查所選擇的房間是否人數未滿)

參數：roomid, guid, act

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success |  | Int |  |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：遊戲房內該玩家排序

參數：IsTeller (1: 說書人, 0: 一般玩家) roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| order | 座位 | Char | A~H |
| isself | 是否自己 | Int | 1:是 0:否 |
| isempty | 是否空位 | Int | 1:空 0:有人 |

回傳值：

callback([    
   {    
      **"order"**:"A",  
      **"isself"**:0,  
      **"isempty"**:1  
   },  
   {    
      **"order"**:"B",  
      **"isself"**:0,  
      **"isempty"**:1  
   },  
   {    
      **"order"**:"C",  
      **"isself"**:1,  
      **"isempty"**:1  
   },  
   {    
      **"order"**:"D",  
      **"isself"**:1,  
      **"isempty"**:1  
   },  
   {    
      **"order"**:"E",  
      **"isself"**:1,  
      **"isempty"**:1  
   },  
   {    
      **"order"**:"F",  
      **"isself"**:1,  
      **"isempty"**:1  
   },  
   {    
      **"order"**:"G",  
      **"isself"**:0,  
      **"isempty"**:0  
   },  
   {    
      **"order"**:"H",  
      **"isself"**:0,  
      **"isempty"**:0  
   }  
])

說明：檢查房間內人員準備狀態

參數：roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ready | 是否準備好 | Int | 1:準備好 0:未準備 |
| placeholder | 是否有人 | Int | 1:有人 0:沒人 |

回傳值：

callback([    
   {    
      **"ready"**:1,  
      **"placeHolder"**:1  
   },  
   {    
      **"ready"**:1,  
      **"placeHolder"**:1  
   },  
   {    
      **"ready"**:1,  
      **"placeHolder"**:1  
   },  
   {    
      **"ready"**:1,  
      **"placeHolder"**:1  
   },  
   {    
      **"ready"**:1,  
      **"placeHolder"**:1  
   },  
   {    
      **"ready"**:1,  
      **"placeHolder"**:1  
   },  
   {    
      **"placeHolder"**:0  
   },  
   {    
      **"placeHolder"**:0  
   }  
])

說明：一般玩家完成準備

參數：roomid, orderid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success | 是否準備好 | Int | 1 |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：說書人設定遊戲開始

參數：roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success | 是否開始 | Int | 1:開始 |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：一般玩家檢查遊戲開始狀態

參數：roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success | 是否開始 | Int | 1:開始 |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：取得房內人數及排序

參數：roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| playerCount | 玩家總人數 | Int |  |
| order | 玩家排序 | Array | [‘A’,’B’,‘C’] |

回傳值：

callback({    
   **"playerCount"**:6,  
   **"order"**:[    
      "B",  
      "A",  
      "E",  
      "F",  
      "D",  
      "C"  
   ]  
})

說明：取得玩家手牌

參數：roomid, orderId

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| cards | 手牌 | intArray |  |

回傳值：

callback({    
   **"cards"**:[1,3,5,8,10]  
})

說明：檢查玩家是否可以選牌

參數：Roomid, OrderId

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success | 是否可選 | Int | 1:可 0:不可 |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：取得所有人打的牌

參數：roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| cards | 所有玩家打出的牌 | intArray |  |

回傳值：

callback({    
   **"cards"**:[1, 3,7,9,2]  
})

說明：玩家選牌

參數：roomid, orderId, cardid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success | ?? | Int |  |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：玩家投票

參數：roomid, orderId, cardid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success | ?? | Int |  |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：檢查所有玩家是否投票完成

參數：roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| success | 是否投票完成 | Int | 1:完成 0:未完成 |

回傳值：

callback({    
   **"success"**:1  
})

說明：查看投票結果及答案

參數：Roomid

資料模型：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Card\_ID | 卡片ID | Int |  |
| isAnswer | 是否答案 | Int | 1:是 0:否 |
| chooseUser | 選擇的玩家 | Array | [‘A’, ‘B’, ‘C’] |
|  |  |  |  |

回傳值：

callback([    
   {    
      **"Card\_ID"**:1,  
      **"isAnswer"**:1,  
      **"chooseUser"**:[    
         "A",  
         "B"  
      ]  
   },  
   {    
      **"Card\_ID"**:2,  
      **"isAnswer"**:0,  
      **"chooseUser"**:[    
         "C"  
      ]  
   },  
   {    
      **"Card\_ID"**:3,  
      **"isAnswer"**:0,  
      **"chooseUser"**:[    
         "D"  
      ]  
   },  
   {    
      **"Card\_ID"**:4,  
      **"isAnswer"**:0,  
      **"chooseUser"**:[    
      ]  
   }  
])