繁花似锦对接文档

1. 该游戏流程

后台 前台

玩家登录，前台主动向后台请求登录信息

后台向前台发送玩家信息，如玩家id，玩家赛豆余额

点击开始游戏

游戏掉落匹配完成

游戏结束

玩家游戏结束，前台向后台发送统计信息

二，游戏相关信息

1. 玩家Id获取字段，表示该玩家的唯一标识（如：userId）
2. 用户赛豆获取字段，表示该玩家的赛豆余额（如：userBean）
3. 发送给后台的记录信息（记录格式有待确定），统计该游戏过程中的奖励信息等。

（1）需要后台记录网址，如：<http://23.159.221.13:80/>

（2）发送给后台的信息将json格式数据转为字符串形式，如：

“recordData = {

userId:232323, //**玩家ID**

userBean:50000, //**玩家赛豆余额**

userStake:20, //**玩家押注赛豆数额**

userAward:200, //**玩家此局输赢数额(输时为赌资，如：-50)**

gameStartTime:5222222, //**玩家此局开始时间(秒数)**

gameEndTime:50000, //**玩家此局结束时间(秒数)**

normalScreenInfo:[ //**玩家常规刷屏信息，保存每次常规刷屏的信息。每次的信息也用数组表示**【**第一位表示此常规局刷屏次数，第二位表示常规局每次刷屏所赢得的赛豆数额，第三位表示常规局每次刷屏起始的屏幕符号，意思未知】**

[1，500，2001],

[2, 500, 2002],

],

bonus1ScreenInfo:[ //**玩家bonus1刷屏信息，保存每次bonus1刷屏的信息。每次的信息也用数组表示**【**第一位表示此bonus1刷屏次数，第二位表示bonus1每次刷屏所赢得的赛豆数额，第三位表示bonus1每次刷屏起始的屏幕符号，意思未知】**

[1，500，2001],

[2, 500, 2002],

],

Bonus2ScreenInfo:[ //**玩家bonus2刷屏信息，保存每次bonus2刷屏的信息。每次的信息也用数组表示**【**第一位表示此bonus2刷屏次数，第二位表示bonus2每次刷屏所赢得的赛豆数额，第三位表示bonus2每次刷屏起始的屏幕符号，意思未知】**

[1，500，2001],

[2, 500, 2002],

],

Bonus3ScreenInfo:[ //**玩家/bonus3刷屏信息，保存每次bonus3刷屏的信息。每次的信息也用数组表示**【**第一位表示此bonus3刷屏次数，第二位表示bonus3每次刷屏所赢得的赛豆数额，第三位表示bonus3每次刷屏起始的屏幕符号，意思未知】**

[1，500，2001],

[2, 500, 2002],

]

}”

1. 告诉你们赛豆余额接口（看一下是否需要，还是从记录接口中获取）
2. Html5游戏存放空间，上传目录网址