接口说明文档

**（v 0.0.1）**

【版权所有 不得翻印】

2014年04月

文档修改记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 时间 | 修改 | 备注 |
| 0.0.1 | 2014-04-12 | 初版 | wanjun |

目录

[接口说明文档 1](#_Toc385073112)

[一、 简介 2](#_Toc385073113)

[1. 概述 2](#_Toc385073114)

[2. 接口格式 2](#_Toc385073115)

[二、 通用描述 3](#_Toc385073116)

[1. HTTP请求 3](#_Toc385073117)

[2. 返回值 3](#_Toc385073118)

[3. 用户认证 3](#_Toc385073119)

[4. 附录 3](#_Toc385073120)

[三、 接口描述 4](#_Toc385073121)

[1.1 用户注册 4](#_Toc385073122)

[1.2 用户登录 4](#_Toc385073123)

[1.3 用户列表 5](#_Toc385073124)

## 简介

### 概述

本文档为骑行项目的服务器接口说明手册.

### 接口格式

客户端和服务器之间的接口传输模式为基于无线互联网的标准HTTP 请求，客户端请求之后的返回格式为JSON的数据。

## 通用描述

### HTTP请求

请求使用HTTP GET 和 POST 方法，请求路径使用RESTFUL 简单路径，参数均为key:value，键值对形式.

例: http://test.fstgame.com/login?name=wanjun&pass=psd

### 返回值

所有返回数据均为以下格式，其中type为状态编码,客户端可根据次编号判断请求处理结果,message为该状态对应的简要信息，data是根据业务逻辑返回的数据内容(可能为空).状态编码详情见 附录.

{

"type": 200,

"message": "Success",

"data":""

}

### 用户认证

除登录和注册接口外，在请求其他接口时，均需提供name (用户名) 和 sid (Session ID)，

sid在登录后返回，sid有效期为1 天，失效后必须重新登录获取。

### 附录

状态编码(未完):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| type | message | 备注 |
| 200 | Success | 成功 |
|  |  |  |

## 接口描述

### 用户注册

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Path | /signup | |
| Method | Post | |
| Description |  | |
| 参数 | 含义 | 其它 |
| name | 用户名 | 必填 |
| pass | 密码 | 必填 |
| 结果 | 数据 | |
| 成功 | {  "type": 200,  "message": "Success",  "data":""  } | |

### 用户登录

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Path | /login | |
| Method | Get | |
| Description |  | |
| 参数 | 含义 | 其它 |
| name | 用户名 | 必填 |
| pass | 密码 | 必填 |
| 结果 | 数据 | |
| 成功 | {  "type": 200,  "message": "Success",  "data": {  "sid": "0404cc8676b376a7660099edb7dbb57d" # Session ID  }  } | |

### 用户列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Path | /users | |
| Method | Get | |
| Description |  | |
| 参数 | 含义 | 其它 |
| name | 用户名 | 必填 |
| pass | 密码 | 必填 |
| 结果 | 数据 | |
| 成功 | {  "type": 200,  "message": "Success",  "data": [  {  "name": "wanjun"  },  {  "name": "test"  }  ]  } | |