接口说明文档

**信驿科技**

**文档信息**

|  |  |
| --- | --- |
| 文档名称： | *垃圾分类小游戏接口说明文档* |
| 状态： | *做成中* |
| 版本号 | *V1.0* |
| 最后更新日期： | *2020/10/12* |

**文件修改记录**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **修改页码及内容** | **修改人** | **审核人** | **批准人** | **修改日期** |
| V1.0 | 新建 | 赵欣 | 樊志强 | 樊志强 | *2020/10/12* |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

目录

[1 垃圾分类小游戏后台接口 4](#_Toc53394300)

[3.1 获取游戏规则接口 4](#_Toc53394304)

[3.1.1 输入参数说明 4](#_Toc53394305)

[3.1.2 输出信息说明 4](#_Toc53394306)

[3.1.3 输出示例 4](#_Toc53394307)

[3.2 游戏结束回调接口 5](#_Toc53394308)

[3.2.1 输入参数 6](#_Toc53394309)

[3.2.2 输入参数说明 6](#_Toc53394310)

[3.2.3 输出信息说明 6](#_Toc53394311)

[3.2.4 输出示例 6](#_Toc53394312)

[2 其他说明 6](#_Toc53394313)

[垃圾分类数据字典 6](#_Toc53394314)

# 垃圾分类小游戏后台接口



## 获取游戏规则接口

* **接口名称：**getGameSetting
* **接口地址：https://mongo.qicaidonghu.cn/server/rest/wechat/wechatComm/getGameSetting调用方式：http请求**
* **调用说明：每次启动游戏时调用该接口**。输入参数

{

}

### 输入参数说明

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 例值 | 参数说明 | 是否必输 | 备注 |
| 无 |  |  |  |  |

### 输出信息说明

包括游戏要使用的垃圾信息。

|  | 项目名称 | 说明 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| ok | 成功标志 | true:false |  |
| respCode | 返回码 |  |  |
| data | 数据 |  |  |
| goodNeedPercent | 优秀比例 | 优秀：正确答题数占总提数 |  |
| goodGainPoints | 优秀积分 | 优秀：获得积分数 |  |
| passedNeedPercent | 及格比例 | 及格：正确答题数占总提数 |  |
| passedGainPoints | 及格积分 | 及格：获得积分数 |  |
| failedNeedPercent | 不及格比例 | 不及格：正确答题数占总提数 |  |
| failedGainPoints | 不及格积分 | 不及格：获得积分数 |  |
| gameWasteList | 垃圾信息列表 | 游戏要使用的全部垃圾信息 |  |
| wasteName | 垃圾名称 |  |  |
| wasteCategory | 垃圾分类 | 见数据字典 |  |
| wasteImage | 垃圾图片 |  |  |
| wasteInfoId | 垃圾信息id |  |  |

### 输出示例

{

"ok": true,

"respCode": "0",

"data": {

"createDate": "2020-10-11 22:03:26",

"sysOrgCode": "A05",

"updateDate": "2020-10-11 22:03:32",

"createBy": "ceshi",

"sysCompanyCode": "A05",

"certificateLevel": "1",

"createName": "ceshi",

"updateName": "ceshi",

"updateBy": "ceshi",

"goodNeedPercent": "80.00000000",

"goodGainPoints": "10.00000000",

"passedNeedPercent": "60.00000000",

"passedGainPoints": "7.00000000",

"failedNeedPercent": "30.00000000",

"failedGainPoints": "0.00000000",

"gameWasteList": [{

"createDate": "2020-10-11 22:06:07",

"sysOrgCode": "A05",

"updateDate": "2020-10-11 22:06:14",

"createBy": "ceshi",

"sysCompanyCode": "ceshi",

"createName": "ceshi",

"updateName": "ceshi",

"updateBy": "ceshi",

"wasteName": "垃圾1",

"wasteCategory": "1",

"wasteImage": "ueditor/image/20201012/图层1.png",

"wasteInfoId": "1",

"id": "001"

}, {

"createDate": "2020-10-11 22:06:07",

"sysOrgCode": "A05",

"updateDate": "2020-10-11 22:06:14",

"createBy": "ceshi",

"sysCompanyCode": "ceshi",

"createName": "ceshi",

"updateName": "ceshi",

"updateBy": "ceshi",

"wasteName": "垃圾2",

"wasteCategory": "2",

"wasteImage": "ueditor/image/20201012/图层3.png",

"wasteInfoId": "2",

"id": "002"

}

……

……

……

}

## 游戏结束回调接口

* **接口名称：**gameCallBack
* **接口地址：<https://mongo.qicaidonghu.cn/server/rest/wechat/wechatComm/gameCallBack>**
* **调用方式：http请求**
* **调用说明：每次游戏结束后调用该接口**。

### 输入参数

{

"userId": "user001",

"points": "10"

}

### 输入参数说明

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 例值 | 参数说明 | 是否必输 | 备注 |
| 用户id | user001 |  | 是 |  |
| 获得积分 | 10 |  | 是 |  |

注：

### 输出信息说明

调用结果信息。

|  | 项目名称 | 说明 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| ok | 成功标志 | true:false |  |
| respCode | 返回码 |  |  |
| data | 数据 | 空 |  |

### 输出示例

{

"ok": true,

"respCode": "0",

"data": {}

}

# 其他说明

## 垃圾分类数据字典/rest/dict/

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 代码值 | 分类名称 | 备注 |
| 1 | 厨余垃圾 |  |
| 2 | 可回收垃圾 |  |
| 3 | 有害垃圾 |  |
| 4 | 其他垃圾 |  |