易学岛v3.0 接口定义APP端

1. 数据格式使用JSON
2. 每个学校对应一个数据库: 根据学校的连接不同的数据库xx.xx.xx/schoolName; 未登录状态对应数据库 xx.xx.xx/kudospark/
3. 接口放到阿里云
4. 接口调用
5. Landing Page的时候： UpdateCharactersInfo；如果需要更新；调用DownloadCharactersInfo;
6. 登录时候：首先调用接口 GetServerURL 得到server的URL；然后用CheckUser接口检测学生ID； 则为登录状态；如果点击测试按钮：则进入测试状态；点击随便玩玩按钮：则进入随机做题状态。
7. 点击随便玩玩的按钮，如果弹出了输入用户名和Email的对话框，则联网状态调用接口UpdateUserID来上传用户信息；非联网状态随机生成题目。
8. 点击关于页面，调用接口 GetAboutText来显示介绍信息
9. 点击分享页面，调用接口GetShareText来显示分享内容
10. 未登录状态，进入场景后 GetRandomQuestions 来获得题目
11. 登录状态，进入场景后 ,检测状态GetQuizQuestions 来获得题目；随便做题的状态GetRandomQuestions来获得题目。
12. 未登录状态，完成题目后，SubmitUserLogs来上传题目完成情况
13. 登录状态，完成题目后, SubmitStudentLogs来上传题目完成情况
14. 完成一次场景后，退出场景
    1. 未登录状态： SubmitUserTotalLogs来上传该次完成情况
    2. 登录状态：SumbitStudentTotalLogs来上传该次完成情况
15. 具体接口定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 接口 | 输入 | 输出 | 备注 |
| UpdateCharactersInfo(更新素材库) | UpdateTime:DateTime | UpdateNeeded:0 不需要更新；1需要更新 | 上传本地数据库最新的更新时间；如果和服务器一致，则不用更新 |
| DownLoadCharactersInfo | UpdateTime: DateTime | JSON数组，每一行对应一个素材表  [  {ID, ChineseName,EnglishName,ChineseVoice,EnglishVoice,ImageURL,AnimationFolder,SceneID, UpdateTime},  {ID, ChineseName,EnglishName,ChineseVoice,EnglishVoice,ImageURL,AnimationFolder,SceneID, UpdateTime}] | 得到新的素材库列表，更新本地数据库；下载新的素材 |
| GetServerURL(获取学校地址URL) | SchoolID: String  IPAddress: String; IP地址 | URL: String 返回学校对应的URL | 相关的数据表:  School |
| CheckUser (检查学生ID是否正确) | StudentID: 学生ID, 字符串  SchoolID: 学校ID, 字符串 | IsSuccess: 0 失败，1成功 | 相关的数据表:  Student |
| UpdateUserID(随便玩玩时的用户信息获得) | UserName:用户输入的名字  Email:用户输入的Email  loginMachnie: 用户登录机器device ID  currentDateTime:当前时间戳 | IsSuccess: 0 失败，1成功  UserID：用户ID | 后台根据当前时间和用户机器deviceID生成UserID  相关数据表：  User |
| GetAboutText（关于信息） | SchoolID:学校的ID  未登录状态为kudospark  APPStatus： 0：登录状态；1：未登录状态 | aboutText返回分享的文字 |  |
| GetShareText(用户分享信息) | UserID：用户的ID  SchoolID: 学校的ID;未登录状态为空  APPStatus: 0：登录状态；1：未登录状态 | shareText返回分享的文字 |  |
| GetRandomQuestions (随机获取题目接口) | StudentID： 字符串  SceneID：0-1 （对应现有的2个场景）  QuestionNumber：获取题目的数据，最大值10，超过10只返回10道题目 | ReturnQestionNum：返回的题目的个数  GameID：0-2（对应现有的3款游戏，具体在下面解释）  SceneID场景ID  Questions:题目数组，里面的每一项是对应游戏的一个题目：  [  {QuestionID, Question},  {QuestionID, Question}  ]  QuestionID: 对应题目的ID; int  Question: 对应的题目，具体每个游戏的题目在下面解释 | 相关的数据表：  Question  Characters  Scene  随机返回题目。 |
| GetQuizQuestions (获取题目接口) | StudentID：学生ID, 字符串  SceneID：场景ID  QuestionPos:当前和该学生相关的题目数组的获取位置,-1代表从该学生最新的题目开始获取，默认情况下从最新的题目获取  QuestionNumber：获取题目的数据，最大值50，超过50只返回50道题目  QuestionOrder: 0(默认，从当前题目往之前的题目获取), 1(从当前的题目往之后的题目获取) | CurrentQestionPos:在所有返回的题目中的数组下标最大的; APP端根据当前题目位置判断下次获取题目的起始位置。  TotalQuestionSize: 所有分配给该学生的题目的总数  ReturnQestionNum：返回的题目的个数  SceneID : 场景ID  GameID：0-2 （对应现有的3款游戏，具体在下面解释）  Questions:题目数组，里面的每一项是对应游戏的一个题目：  [  {QuizID, Question},  { QuizID, Question}  ]  QuizID: 对应Quiz的ID; int  Question: 对应的题目，具体每个游戏的题目在下面解释 | 相关的数据表：  Quiz |
| SubmitStudentLogs (返回学生做题信息,保存到数据库中) | StudentID: 学生ID,字符串  GameID: 0-2 （对应现有的3款游戏，具体在下面解释）  SceneID：0-1  QuizID: Quiz的ID, int 测试状态；  Question: 随便做题状态  SubmitDate: 上传的日期和时间(2013-01-01 20:11:45 年-月-日 小时:分钟：秒钟)  Click No.:点击的次数  SpentTime: 花费的时间（秒）  IsCorrect: 是否正确，0:错误；1正确  TotalLogID: APP第一次进入场景的时候生成：StudentID+DeviceID+DateTime  QuizStatus: 0:测试状态；1：随便做题状态 | IsSuccess: 0 失败， 1成功 | 相关的数据表：  Log  Student  Question  Quiz  Teacher  把学生，题目，完成的统计情况，分配题目的老师，出题老师的情况保存到Log中  学生多次完成 视为不正确。 |
| SubmitStudentTotalLogs(返回学生完成一次游戏的总体情况) | StudentID: 用户ID,字符串  SceneID：0-1  SubmitDate: 上传的日期和时间(2013-01-01 20:11:45 年-月-日 小时:分钟：秒钟)  StateTime:开始时间  EndTime:结束时间  SpentTime: 总花费的时间（秒）  TotalQuestions: 总做过的题目数  TotalCorrectQuestions:总做对的题目数  TotalLogID:APP生成 | IsSuccess: 0 失败，1成功 | 相关的数据表:  TotalLog  把学生，题目，完成的统计情况保存到TotalLog中 |
| SubmitUserLogs（返回学生每道题的完成情况） | UserID: 用户ID,字符串  SceneID：0-1  GameID: 0-2 （对应现有的3款游戏，具体在下面解释）  Question: 题目  SubmitDate: 上传的日期和时间(2013-01-01 20:11:45 年-月-日 小时:分钟：秒钟)  Click No.:点击的次数  SpentTime: 花费的时间（秒）  IsCorrect: 是否正确，0:错误；1正确  TotalLogID: APP第一次进入场景的时候生成： DeviceID+当前时间 | IsSuccess: 0 失败，1成功 | 相关的数据表:  User  UserLog  把用户，题目，完成的统计情况保存到UserLog中 |
| SubmitUserTotalLogs(返回学生完成一次游戏的总体情况) | UserID: 用户ID,字符串  SceneID：0-1  SubmitDate: 上传的日期和时间(2013-01-01 20:11:45 年-月-日 小时:分钟：秒钟)  SpentTime: 总花费的时间（秒）  TotalQuestions: 总做过的题目数  TotalCorrectQuestions:总做对的题目数  TotalLogID:APP生成 | IsSuccess: 0 失败，1成功 | 相关的数据表:  UserTotalLog  把用户，题目，完成的统计情况保存到TotalLog中 |

1. 题目接口具体定义：

游戏：

* 1. 看图识字

游戏ID: 0

题目表现形式：如下：

{

Characters: [CharacterID, CharacterID, CharacterID, CharacterID] 素材数组

IsEnglish: 0:中文，1英文

Choice: 1-4 （选项对应的，素材数组 1到4）

DisplayText: 0不显示；1显示 （显示文字）

}

* 1. 听音识字

游戏ID: 1

题目表现形式：如下：

{

Characters: [CharacterID, CharacterID, CharacterID, CharacterID] 素材数组

IsEnglish: 0:中文，1英文

Choice: 1-4 （选项对应的，素材数组 1到4）

DisplayText: 0不显示；1显示 （显示文字）

}

* 1. 连连看

游戏ID: 2

题目表现形式：如下：

{

Characters: [CharacterID, CharacterID, CharacterID, CharacterID] 素材数组

IsEnglish: 0:中文，1英文

}