

# 会议室抢夺大战

各支队伍按照游戏规则预定会议室，预定成功则得分，得分最高者获胜。

## 一、名次解释

- 会议室 ( meeting\_room )
  - meeting\_room\_id, 会议室编号
  - meeting\_room\_status, 会议室状态
    - free, 可以预定
    - busy, 正在被正常使用, 无法预定
    - closed, 下线维护, 无法预定
  - meeting\_current\_userid, 代表当前使用会议室的人
  - 其它:
    - 会议室预定成功后可使用random(10, 20)秒, 这个时间是保密的, 使用完成后自动恢复为可预定状态。
- 用户 ( user )
  - user\_id, 队伍唯一编号, 公开
  - user\_name, 队伍名字/姓名, 可公开
  - user\_token, 用户身份token, 保密
    - user\_token 是一个40位长的随机字符串, **不能泄漏**。
- 服务器的地址:
  - API服务器有3台, 使用http访问, IP分别为:
    - 参考钉钉群信息。
  - Kafka服务器, IP请参考钉钉群信息。

## 二、系统接口

会议室预定系统提供如下接口 ( 以HTTP协议形式提供 ) :

### 接口1: 获取会议室的状态

- URL: /api/info
- 参数:
  - meeting\_room\_id, Get参数, 代表会议室的id
  - user\_token, Post参数, 代表用户身份。
- 返回值:
  - 返回字符串, 代表会议室的状态。
- 备注:

- 每个 info 请求都先 sleep 3 秒，然后才执行真正操作。
- 每个 user 最多并发3个info请求，多余info请求会被直接拒绝。

## 接口2:预定会议室

- URL:
  - /api/book
- 参数:
  - meeting\_room\_id, Post参数, 代表会议室id。
  - user\_token, Post参数, 代表用户身份。
- 返回值:
  - 无返回值。
- 备注:
  - 每个book请求都先 sleep random(10, 20)秒，然后才执行真正操作。
  - 在sleep结束后，只有状态为free的会议室才能被预定。

每个 user 最多并发3个book请求，多余的请求会被直接拒绝。

## - 接口3: 订阅会议室状态信息变动

- 提供形式:
  - kafka, topic:meeting\_status\_channel
- 数据:
  - 每份数据都是meeting\_room\_id, 代表这个会议室状态发生了变动。

## 三、得分方式:

- 预定成功得 3 分。
- 会议室预定成功后，若当前使用人和上一次使用人不同，则对之前使用人减 2 分(意为被抢惩罚)。
- “会议室下线”会清空上次使用人，重新投放后第一次预定成功，不会对之前使用人减分。
- 比赛约在19:20左右开始，在21:30左右结束（具体以活动当时安排为准）。