

卡牌·大战

一、大致介绍

- 参赛选手调整收到卡牌顺序进行比较
- 循环赛制

二、详细要求及介绍

- 参赛选手调用报名接口，报名成功后整体比赛信息接口会返回比赛开始时间和参数选手
- 系统将52张卡牌（编号从1至52）随机打乱顺序后平均分给4人，每人13张
- 选手调整卡牌顺序，上报调整好的顺序，可多次提交
- 最长30秒内必须上交，否则认为无修改
- 因13张牌，则按大家调整好的顺序进行13次比较，每次最大者当前比赛加1分
- 分数最高者本轮胜利，胜利者总体得分加1分，若最高分分数一样则平局

三、获胜条件

- 规定时间内，得分最高

四、名次解释

- userToken：每个人/队伍的密钥，为一串随机字符串，保密

五、服务接口

1、报名接口

- URL
 - POST /card/ready
- 参数
 - 传递方式：拼接到URL即可
 - userToken: "xxx"
- 返回
 - 操作成功，http code 200
 - 操作失败，http code 400

2、获取整体比赛信息

- URL
 - GET /card/info
- 参数
 - 传递方式：拼接到 URL 即可
 - userToken: "xxx"
 - startTime: 1666077578000 // 统计开始时间，毫秒
 - endTime: 1666108800000 // 统计结束时间，毫秒
- 返回

```
{
  "roundInfos": [{
    "roundNum": 2,
    "startTime": 1665978911, // 时间戳（秒）
    "groupNames": ["groupNameA", "groupNameB", "groupNameC", "groupNameD"],
    "winnerGroup": "" // 获胜队伍，若不确定则为空字符串
  }, {
    "roundNum": 1,
    "startTime": 1665978811,
    "groupNames": ["groupNameA", "groupNameB", "groupNameC", "groupNameD"],
    "winnerGroup": "groupNameA"
  }]
  "queueInfo": ["groupNameA", "groupNameB"], // 排队信息
  "groupRank": [{ // 队伍排名, 正序
    "groupName": "groupNameA",
    "score": 10 // 分数
  }]
}
```

3、获取某场比赛信息

- URL
 - GET /card/roundInfo
- 参数
 - 传递方式：拼接到 URL 即可
 - userToken: "xxx"
 - roundNum: 1 // 场次信息
- 返回

```
{
  "preCardsInfo": { // 本轮发放卡牌信息
    "groupNameA": [5, 12, 13, 14, 15, 19, 20, 29, 30, 31, 36, 37, 39],
    "groupNameB": [6, 16, 17, 21, 32, 34, 35, 40, 41, 43, 51, 52, 44],
    "groupNameC": [8, 9, 10, 18, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 46, 47, 45],
    "groupNameD": [1, 2, 3, 4, 7, 11, 22, 33, 38, 42, 48, 49, 50]
  },
  "finalCardsInfo": { // 本轮最终卡牌信息
    "groupNameA": [5, 12, 13, 14, 15, 19, 20, 29, 30, 31, 36, 37, 39],
    "groupNameB": [6, 16, 17, 21, 32, 34, 35, 40, 41, 43, 51, 52, 44],
    "groupNameC": [8, 9, 10, 18, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 46, 47, 45],
    "groupNameD": [1, 2, 3, 4, 7, 11, 22, 33, 38, 42, 48, 49, 50]
  },
  "winnerGroup": "groupNameA"
}
```

4、更改卡牌顺序

- URL
 - POST /card/operate
- 参数
 - 传递方式：拼接到URL即可
 - userToken: "xxx"
 - roundNum: 1 // 场次信息
 - cardsInfo: "1,2,3,4,7,38,42,22,11,33,50,49,48" // 希望更改的顺序，字符串，逗号分割
- 返回
 - 操作成功，http code 200
 - 操作失败，http code 400

六、比赛流程

- 10:24 试验环节，验证接口调用正常
- 19:00 开始比赛
- 21:00 结束比赛，公布结果