# 数据结构定义

**单一车展数据:**

{

rid: 玩家ID

rname: 玩家名字

type: 车展类型

startTime: 车展开始时间,

endTime ：车展结束时间

lastGetExpRewardTime : 上次领取业绩奖励时间

recoverPopPerMinute ：车展每分钟恢复多少人气

recoverPopTime: 下一次恢复人气的时间

recoverPopLimit: 车展可自动恢复的人气上限值

recoverPop: 当前已自动回复的人气数值

pop: 车展当前总人气值

openLimit: ,每日举办车展上限次数

openTimes: ,每日已举办车展的次数

expReamin: 未领取的业绩数量

troop: { //阵容数据

'carList':{

单一豪车数据,

单一豪车数据,

},

'beautyList':{

单一美女数据,

单一美女数据,

},

'employeeList':{

单一员工数据，

单一员工数据,

}

}

}

**单一车展刷新数据：**

{

leftRefreshTimes: 随便逛逛剩余可用次数

maxRefreshTimes: 随便逛逛次数上限

recoverRefreshTime: 下次恢复随便逛逛的结束时间，没有则为0

recoverRefreshProp: { 恢复随便逛逛次数所需要的道具

cid :

num ：

},

recoverRefreshCurrency: {恢复随便逛逛次数所需要的货币数量

cid :

num:

}

}

**单一员工数据：**

{

hid: //员工id

businessPower: //员工营销力

level: //员工等级

grade: //员工品阶

pop : //员工所携带的阵容人气值

},

**单一豪车数据：**

{

carId: //豪车id

stars: //豪车 星级

power: //豪车评分

pop : //豪车所携带的阵容人气值

},

**单一美女数据：**

{

bid: //美女id

suitId: //美女服装id

charm: //美女魅力

close： //美女好感度等级

pop : //美女所携带的阵容人气值

},

# 接口定义

**进入界面：carShow-enter**

参数：{},

返回值：

{

showList = {

[1] = {

otherShow : {

车展数据showInfo,

车展数据showInfo,

},

myShow : 车展数据showInfo,

refreshInfo = **单一车展刷新数据**

[2] = {……},

[3] = {……},

}

**领取我的业绩奖励**

carShow-getExpReward

参数：

{

type: 车展类型

}，

返回值：

{

propsUpdate: 同以往接口，道具数据发生变动的通用字段应答

roleUpdate: 同以往接口，玩家数据发生变动的通用字段

reward: 同以往接口，获得奖励的接口

myShow: 车展数据showInfo ,当前类型我的车展数据

}

**完成车展**

carShow-complete

参数：

{

type: 车展类型

}

返回值:

{

propsUpdate: 同以往接口，道具数据发生变动的通用字段

roleUpdate: 同以往接口，玩家数据发生变动的通用字段

reward: 同以往接口，获得奖励的接口

totalExp : 总获取业绩

totalPop : 总人气

},

**查看某个类型的车展**

carShow-enterByType

参数：

{

type: 车展类型

}

返回值:

{

otherShow:{

车展数据showInfo,

车展数据showInfo,

}

myShow:车展数据showInfo,

refreshInfo = **单一车展刷新数据**

},

**随便逛逛接口**

carShow-refreshShowList

参数：

{

type:车展类型

}

返回值：

{

otherShow:{

车展数据showInfo,

车展数据showInfo,

}

myShow:车展数据showInfo,

refreshInfo = **单一车展刷新数据**

}

**使用道具恢复随便逛逛上限, 有道具优先使用道具，没有道具则使用货币恢复**

carShow-recoverRefreshTimes

参数,

type:车展类型

返回值：

{

refreshInfo = **单一车展刷新数据**

propsUpdate: 同以往接口，道具数据发生变动的通用字段

}

**举办车展**

carShow-open

参数

{

type:车展类型

carList:{车的Id}

beautyList:{美女的ID}

employeeList:{员工的ID}

}

返回值：

{

otherShow:{

车展数据showInfo,

车展数据showInfo,

}

myShow:车展数据showInfo,

refreshInfo = **单一车展刷新数据,**

}

**获取可参展的美女列表**

carShow-beautyList

参数无

返回值：

{

beautyList:{

单一美女数据,

单一美女数据,

单一美女数据,

...

}

},

**获取可参展的员工列表**

carShow-employeeList

参数无

返回值：

{

employeeList:{

单一员工数据,

单一员工数据,

单一员工数据,

...

}

},

**获取可参展的豪车列表**

carShow-carList

参数无

返回值：

{

carList:{

单一豪车数据,

单一豪车数据,

单一豪车数据,

...

}

},