

对接文档：

后端：

init接口：

```
// 返回所有牌的信息
[...,{
  name:
  type:
  description:
  hpchange:
  gpchange:
}]
```

```
// type用于之后扩展需求
{
  type: 'message',
  content: {
    cardInHand:
    [
      user01[....cardCurrentInfo],
      user02[....cardCurrentInfo],
      user03[....cardCurrentInfo],
      [....cardCurrentInfo]
    ],
    hp: [....hpList],
    gp: [....gpList]
  },
  nextPlayer: <int>,
  nextOperator: <int>,
  clearDesk: <int>
}

//
// clearDesk: 表示是否需要清空桌上的所有牌
// nextPlayer: 下一个需要操作的玩家 (-1游戏结束)
// nextOperator: 下一个操作 (状态码)
```

```
// 1表示可发, 0表示不可用
cardCurrentInfo: {
```

```
cardId:  
status: 1| 0  
}
```

1为true,0为false.

前端发送:

```
{  
  operator: <int>  
}
```

operator可以是手牌中的卡index以及指定的用户id。

所有的没有都是-1

状态列表:

- 1 抽卡阶段
- 2 发牌阶段
- 3 指定人
- 4 养成阶段
- 5 连锁阶段
- 6 清算阶段