1. 打开强化界面时，向服务器请求装备分类信息：

接口函数：getEquipmentClass(callback)

返回值：{“position”:[],”type”:[],equipments:[]}

positon：是一个数组

元素为：{“value”：0,”name”:”国库”}

{“value”：112,”name”:”李元霸”}

Value:位置ID

Name:位置名

type：数组

元素为：{“value”：0,”name”:”全部”}

{“value”：1,”name”:”武器”}

{“value”：2,”name”:”头盔”}

Value:类别ID

Name: 类别名

equipments:数组，内容为默认选中的第一个位置（国库）和第一个类型（全部）

[{元素1},{元素2},…]

元素属性说明：

userItemId：用户物品编号

strengthLevel：强化等级（0~9）

itemName：物品名

itemLevel：物品品级（1：白色，2：绿色，3：蓝色，4：紫色,5：橙色）

1. 选择位置和类型后向服务器请求所有装备：

接口函数：getEquipmentByPositonAndType(positon,type,callback)

参数说明：position：位置id

Type：类型id

返回值说明：

[{元素1},{元素2}]

元素属性说明：

userItemId：用户物品编号

strengthLevel：强化等级（0~9）

itemName：物品名

itemLevel：物品品级（1：白色，2：绿色，3：蓝色，4：紫色,5：橙色）

1. 选择要强化的装备后，返回 装备属性，强化增幅，强化符个数，强化成功率：

接口函数：getEquipmentStrengthenInfo(userItemId,callback)

返回类型:

{“nextStrengthenLevel”:2,“strengthenMargin”:”20%”, “strengthenTalisman”:”8”, “strengthenProbability”:”30%”，”equipment”:{装备属性类}}

参数说明：

maxLevel:强化到最高等级后才会有此字段（下面4项将不传递）；内容示例：该装备已强化至最高级别

nextStrengthenLevel:要强化的级别

strengthenMargin：强化增幅

strengthenTalisman：强化符个数

strengthenProbability：强化成功率

equipment：装备属性

示例：

{"userItemId":22,"strengthLevel":5,"strengthenAttack":0,"strengthenDefence":0,"strengthenStamina":0,"strengthenAgility":0,"strengthenIntelligence":0,"hole1":10130201,"hole2":10130216,"hole3":10130216,"itemPosition":0,"heroUseId":0,"bindState":0,"item":{"itemName":"倚天剑","itemDescription":"张无忌的佩剑","itemIcon":"sword.png","itemLevel":7,"itemType":1,"itemSubType":1,"attack":9999999,"defence":999999,"stamina":999999,"agility":999999,"intelligence":999999,"commandNum":99999999,"needLevel":999,"salePrice":0}}

属性说明：

userItemId：用户物品编号

strengthLevel：强化等级（0~9）

strengthenAttack：强化所附加的攻击

strengthenDefence：强化所附加的防御

strengthenStamina：强化所附加的体力

strengthenAgility：强化所附加的敏捷

strengthenIntelligence：强化所附加的智力

hole1：插孔1镶嵌的宝石ID

hole2：插孔2镶嵌的宝石ID

hole3：插孔3镶嵌的宝石ID

itemPosition：物品存放位置

heroUseId：携带该物品的武将id（0为不在武将身上）

bindState：绑定状态（0：未绑定，1：绑定）

item：对象，物品的通用属性

item的属性：

itemName：物品名

itemDescription：物品描述信息

itemIcon：物品图标名

itemLevel：物品品级（1：白色，2：绿色，3：蓝色，4：紫色,5：橙色）

itemType：道具类型,1：装备，2：用品，3：材料，4：任务

itemSubType：如果itemType=1, 1：武器，2：头盔，3：胸甲，4：护腿，5：靴子，6:护腕

attack：攻击

defence：防御

stamina：体力

agility：敏捷

intelligence：智力

commandNum：统率

needLevel：装备该物品的最低武将等级

salePrice：卖店价格

1. 强化

接口函数：strengthenEquipment(userItemId,callback)

参数说明：userItemId：用户装备id

返回值：

{“isSuccess”:”true”, “nextStrengthenLevel”:2, “strengthenMargin”:”20%”, “strengthenTalisman”:”8”, “strengthenProbability”:”30%”，”equipment”:{强化之后的装备}}

isSuccess：强化是否（成功返回true，失败返回：false）

nextStrengthenLevel:要强化的级别

strengthenMargin：强化增幅

strengthenTalisman：强化符个数

strengthenProbability：强化成功率

equipment：装备属性，内容同上

所有接口如果出现异常均返回

{“error”:”错误描述信息”}