武将接口文档

1. 接口文件：heroData.js
2. 接口函数：
3. 进入酒馆
4. 进入酒馆调用的接口：
5. 接口函数：getTavernInfo(callBack)
6. 返回数据："**remainTime**":99,"**userHero**":[{"{"**heroName**":"莘惊云","**heroIcon**":null,"**gender**":1,"**heroForce**":10,"**intelligence**":6,"**stamina**":13,"**agility**":4,"**forceAdd**":0,"**intelligenceAdd**":0,"**staminaAdd**":0,"**agilityAdd**":0,"**attack**":40,"**hp**":53,"**criticalStrike**":22,"**defence**":49,

"**mp**":25,"**hit**":22," "**quality**":1,"**heroSoulId**":0,

"**heroSoul**":null,"**forcePercent**":0,"**intelligencePercent**":0,"**staminaPercent**":0,"**agilityPercent**":0}，{"**heroName**":"充阳","**heroIcon**":null,"**gender**":1,"**heroForce**":3,"**intelligence**":3,"**stamina**":15,"agility":7,"forceAdd":7,"intelligenceAdd":5,"staminaAdd":6,"agilityAdd":6,"attack":43,"hp":85,"criticalStrike":50,"defence":74,"mp":34,"hit":50,"commandNum":0,"quality":1,"heroSoulId":1000008,"heroSoul":{"**heroSoulId**":1000008,"**name**":"赵 奢","**description**":"战国八将领之一，熟谙兵法，尤重灵活运用。","**time**":"战国","**heroForce**":75,"**intelligence**":55,"**agility**":65,"**stamina**":65,"**totalPoint**":260,"**quality**":1,"id":8,"**heroSoulGrade**":1},"forcePercent":0,"intelligencePercent":0,"staminaPercent":0,"agilityPercent":0}] "**haveMoney**":231635}

1. 数据结构：

分为三个部分，**remainTime**为剩余时间，单位为秒；**userHero**为一个数组，每个数组对应一个武将信息；**haveMoney**为玩家拥有铜币数；

**heroName** 为武将名；

**heroIcon** 为武将头像；

**gender** 为性别；

**heroForce** 为武力；

**intelligence** 为谋略；

**stamina** 为耐力；

**agility** 为身法；

**forceAdd** 为附加武力，没有为0；

**intelligenceAdd** 为附加谋略，没有为0；

**staminaAdd** 为附加耐力，没有为0；

**agilityAdd** 为附加身法，没有为0；

**attack** 为攻击；

**hp** 为体力；

**criticalStrike** 为暴击；

**defence** 为防御；

**mp** 为精力；

**hit** 为命中；

**quality** 为品质；

**forcePercent**为武力所占比重；

**intelligencePercent** 为谋略所占比重；

**staminaPercent** 为耐力所占比重；

**agilityPercent** 为敏捷所占比重；

**heroSoulId** 为武魂ID，没有则为0；

**heroSoul** 为武魂属性Map，没有为NULL，

如果有的话，结构如下：

**name**为武魂名称；

**description**为武魂描述；

**time** 为时代；

**heroSoulForce**为武魂武力；

**heroSoulIntelligence** 为武魂谋略；

**heroSoulAgility** 为武魂身法；

**heroSoulStamina** 为武魂耐力；

**totalPoint**为武魂总点数；

**heroSoulGrade** 为武魂品级

**haveMoney**为玩家拥有铜币数；

1. 招募
2. 招募接口：
3. 接口函数：employHero(num,callBack)
4. 函数参数，num为酒馆武将数组的索引，0,1,2,3,4,5
5. 返回数据，同上；
6. 武将刷新
7. 接口函数：refreshHeroList(callBack)
8. 返回数据，同上；