

Table of Contents

- [Περιγραφή API](#)
 - [Methods](#)
 - [Board](#)
 - [Ανάγνωση Board](#)
 - [Αρχικοποίηση Board](#)
 - [Player](#)
 - [Ανάγνωση στοιχείων παίκτη](#)
 - [Καθορισμός στοιχείων παίκτη](#)
 - [Status](#)
 - [Ανάγνωση κατάστασης παιχνιδιού](#)
 - [Entities](#)
 - [Background](#)
 - [Board](#)
 - [Players](#)
 - [Game_status](#)
 - [P1,P2,P3,P4](#)

Demo Page

Μπορείτε να κατεβάσετε τοπικά ή να επισκευτείτε την σελίδα:

https://users.it.teithe.gr/~it175071/ADISE19_xrisasap_EleniS99/index.html

Περιγραφή Παιχνιδιού

Πώς παίζετε η Ξερή:

Παίζετε με 2 άτομα και χρησιμοποιείται μια τράπουλα των 52 φύλλων.

Στο παιχνίδι μοιράζονται 6 κάρτες σε κάθε παίκτη .

Πριν αρχίσει ο πρώτος γύρος ρίχνονται 4 κάρτες στο τραπέζι .

Οι κανόνες είναι οι :

Οι δύο παίκτες παίζουν εναλλάξ, ρίχνοντας ένα χαρτί από αυτά που τους έχουν μοιραστεί. Αν ένας παίκτης ρίξει χαρτί με ίδιο αριθμό με

αυτό που είχε ριχτεί τελευταίο, μαζεύει τα χαρτιά που βρίσκονται στο τραπέζι. Αν στο τραπέζι βρισκόταν ένα μόνο χαρτί, κάνει «ξερή». Αν ένας παίκτης ρίξει βαλέ, παίρνει όλα τα χαρτιά που βρίσκονται στο τραπέζι.

Η βάση μας κρατάει τους εξής πίνακες:

1. [Background](#)
2. [Board](#)
3. [Players](#)
4. [Game_status](#)
5. [P1\(παίκτης 1\),P2\(παίκτης 2\),P3\(ανοιχτά φύλλα\),P4\(μοίρασμα \)](#)

Συντελεστές

Περιγράψτε τις αρμοδιότητες της ομάδας.

ΕΛΕΝΗ-ΧΡΥΣΑ: JQuery

ΕΛΕΝΗ-ΧΡΥΣΑ: PHP API

ΕΛΕΝΗ-ΧΡΥΣΑ: Σχεδιασμός mysql

Περιγραφή API

Methods

Board

Ανάγνωση Board

GET /board/

Επιστρέφει το Board.

Αρχικοποίηση Board

POST /board/

Αρχικοποιεί το Board, δηλαδή το παιχνίδι. Γίνονται reset τα πάντα σε σχέση με το παιχνίδι. Επιστρέφει το Board.

Player

Ανάγνωση στοιχείων παίκτη

GET /players/:p

Επιστρέφει τα στοιχεία του παίκτη p ή όλων των παικτών αν παραληφθεί. Το p μπορεί να είναι '1' ή '2'.

Καθορισμός στοιχείων παίκτη

PUT /players/:p

Json Data:

Field	Description	Required
To username για τον παίκτη p.	To username για τον παίκτη p.	yes
paiktis	Ο αριθμος που επέλεξε ο παίκτης p.	yes

Επιστρέφει τα στοιχεία του παίκτη p και ένα token. Το token πρέπει να το χρησιμοποιεί ο παίκτης καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Status

Ανάγνωση κατάστασης παιχνιδιού

GET /status/

Επιστρέφει το στοιχείο Game_status.

Entities

Background

Ο background είναι ένας πίνακας, ο οποίος έχει τα παρακάτω:

Attribute	Description	Values
kodikos	Μοναδικός κωδικός για κάθε φύλλο .	Int
x	Η συντεταγμένη x του τετραγώνου.	1....5
y	Η συντεταγμένη y του τετραγώνου.	1...6
color	Το χρώμα κάθε τετραγώνου.	‘G’

Board

Το board είναι ένας πίνακας, ο οποίος στο κάθε στοιχείο έχει τα παρακάτω:

Attribute	Description	Values
id	Μοναδικός κωδικός για κάθε φύλλο .	Int
filla	Τα φύλλα της τράπουλας.	String
price	Τι είδος είναι το φύλλο .	String

color	Τι χρώμα είναι το φύλλο .	‘Κ’,‘Μ’
-------	---------------------------	---------

Players

Ο κάθε παίκτης έχει τα παρακάτω στοιχεία:

Attribute	Description	Values
username	Όνομα παίκτη.	String
paiktis	Ο αριθμός που παίζει ο παίκτης.	‘1’,‘2’
idpaikti	Μοναδικός κωδικός κάθε παίκτη.	Int
token	Το κρυφό token του παίκτη. Επιστρέφεται μόνο τη στιγμή της εισόδου του παίκτη στο παιχνίδι.	HEX

Game_status

Η κατάσταση παιχνιδιού έχει τα παρακάτω στοιχεία:

Attribute	Description	Values
status	Κατάσταση.	'not active', 'initialized', 'started', 'ended', 'aborted'
p_turn	Ο αριθμός του παίκτη που παίζει.	'1','2',null
result	Ο αριθμός του παίκτη που κέρδισε.	'1','2',null
last_change	Τελευταία αλλαγή/ενέργεια στην κατάσταση του παιχνιδιού.	timestamp

P1(παίκτης 1),P2(παίκτης 2),P3(ανοιχτά φύλλα),P4(μοίρασμα)

Οι πίνακες P1,P2,P3,P4 περιέχουν παρακάτω:

Attribute	Description	Values
id	Μοναδικός κωδικός για κάθε φύλλο .	Int
kodikos	Μοναδικός κωδικός για κάθε φύλλο .	Int