# 自走棋接口文档

编号：1

方法名： loginCheck

请求类型：GET

路径：

根路径：/user

方法路径：/loginIdentify

入参：

参数名：userName

形参类型：String

含义：用户的账号名

参数名：userPwd

形参类型：String

含义：用户的登录密码

返回值：

格式：ok

含义：用户的信息验证成功

格式：error

含义：用户的信息验证不成功

编号：2

方法名：register

请求类型：POST

路径：

根路径：/user

方法路径：/register

入参：

参数名：userName

形参类型：String

含义：用户的账号名

参数名：userPwd

形参类型：String

含义：用户的登录密码

返回值：

格式：ok

含义：用户注册成功

格式：error

含义：用户注册失败

编号：3

方法名：joinGame

请求类型：GET

路径：

根路径：/game

方法路径：/joinGame

入参：

参数名：userId

形参类型：int

含义：标识登录用户的用户id

返回值：

格式：1

含义：匹配成功返回当局游戏的标识id，例如1

格式：wait

含义：未匹配成功仍需等待

格式：error

含义：匹配过程出现错误

编号：4

方法名：getInitData

请求类型：GET

路径：

根路径：/game

方法路径：/getInitData

入参：

参数名：gameId

形参类型：int

含义：标识当局游戏的游戏id

参数名：userId

形参类型：int

含义：标识当前用户的用户id

返回值：

格式：

{

“state”: “ok”,

“opponentId”: 1,

“opponentName”: “test”,

“cardInventory”: [1,2,3,4,5]

}

含义：

state: 标识状态，ok标识发送正常数据，error标识数据处理错误，当状态为error时其余属性的值均为null

opponentId: 对手玩家的用户标识id

opponentName: 对手玩家的用户名

cardInventory: 当前玩家的待选区卡牌id数组，长度为5

编号：5

方法名：getNewCardInventory

请求类型：GET

路径：

根路径：/game

方法路径：/getRefreashInventory

入参：

参数名：gameId

形参类型：int

含义：标识当局游戏的游戏id

参数名：userId

形参类型：int

含义：标识当前用户的用户id

返回值：

格式：

{

“state”: “ok”,

“gameId”: 1,

“userId”: 2,

“battleCards”: null,

“handCards”: null,

“cardInventory”: [1,2,3,4,5]

}

含义：

state：

ok 表示数据处理正常

error 表示数据处理错误，该状态下其余属性值均为null

gameId：标识当局游戏的游戏id，例如1

userId：标识玩家的用户id，例如2

battleCards：表示玩家战场区的卡牌id数组，数组元素位置映射战场卡牌位置，例如[1,2,3,4,5]，如果战场区没有卡牌则为null

handCards：表示玩家手牌区的卡牌id数组，返回格式与battleCards相同

cardInventory：表示玩家待选区的卡牌id数组，返回格式与battleCards相同

编号：6

方法名：receiveData

请求类型：POST

路径：

根路径：/game

方法路径：/sendGameData

入参：

参数名：data

形参类型：对下列json对象的数据封装类

{

“state”: “ok”,

“gameId”: 1,

“userId”: 2,

“battleCards”: null,

“handCards”: null,

“cardInventory”: [1,2,3,4,5]

}

Json参数含义：

state：

ok 表示数据处理正常

error 表示数据处理错误，该状态下其余属性值均为null

gameId：标识当局游戏的游戏id，例如1

userId：标识玩家的用户id，例如2

battleCards：表示玩家战场区的卡牌id数组，数组元素位置映射战场卡牌位置，例如[1,2,3,4,5]，如果战场区没有卡牌则为null

handCards：表示玩家手牌区的卡牌id数组，返回格式与battleCards相同

cardInventory：表示玩家待选区的卡牌id数组，返回格式与battleCards相同

返回值：

ok 表示数据上传成功

error 表示数据上传错误

编号：7

方法名：sendOpponentData

请求类型：GET

路径：

根路径：/game

方法路径：/getOpponentData

入参：

参数名：gameId

形参类型：int

含义：标识当局游戏的id

参数名：opponentId

形参类型：int

含义：标识对手玩家的用户id

返回值：

格式：

{

“state”: “ok”,

“gameId”: 1,

“userId”: 2,

“battleCards”: null,

“handCards”: null,

“cardInventory”: [1,2,3,4,5]

}

含义：

state：

ok 表示数据处理正常

error 表示数据处理错误，该状态下其余属性值均为null

gameId：标识当局游戏的游戏id，例如1

userId：标识玩家的用户id，例如2

battleCards：表示玩家战场区的卡牌id数组，数组元素位置映射战场卡牌位置，例如[1,2,3,4,5]，如果战场区没有卡牌则为null

handCards：表示玩家手牌区的卡牌id数组，返回格式与battleCards相同

cardInventory：表示玩家待选区的卡牌id数组，返回格式与battleCards相同

编号：8

方法名：receiveGameResult

请求类型：GET

路径：

根路径：/game

方法路径：/sendGameResult

入参：

参数名：gameId

形参类型：int

含义：标识当局游戏的id

参数名：winnerId

形参类型：int

含义：标识当局游戏获胜玩家的用户id

返回值：

ok 表示发送成功，游戏可以正常结束

error 表示发送失败，需要重新发送请求