# 安徽快3 Dapp接口说明

假定当前使用的节点信息是http://192.168.2.58:4096

当前使用的安徽快3 Dapp的id

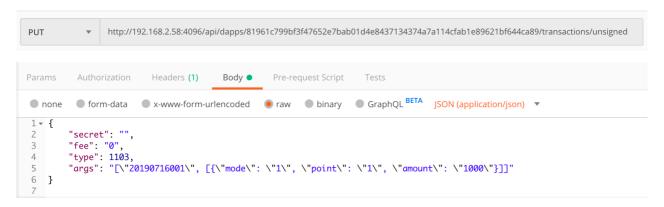
是"81961c799bf3f47652e7bab01d4e8437134374a7a114cfab1e89621bf644ca89"

则文档说明使用节点接口并以"/"开头的路径时,表示前面加上http://192.168.2.58:4096;

文档说明使用Dapp接口并以"/"开头的路径时,表示在前面加上<u>https://192.168.2.58:4096/api/dapps/</u>81961c799bf3f47652e7bab01d4e8437134374a7a114cfab1e89621bf644ca89;

# 交易

# (PUT)注(Dapp接口/transactions/unsigned)



#### 如上图所示:

使用Dapp接口/transactions/unsigned可以发出下注交易

字段	类型	说明
secret	string	下注账号对应的secret值
fee	String	交易所需交易费,测试默认使用"0"
type	number	交易类型,固定为1103(下注交易)
args	string(使用JSON.stringify进行处理)	下注参数详情,参见"下注参数详情"

#### 下注参数详情

下注参数为JSON.stringify处理后的字符串,是一个json数组,数组需要有两个item([期号, 下注定单列表])

期号:游戏当前进行到的期号值,设定了一天40期,格式YYYYMMDDXXX(Y表示年,M表示月,D表示天,X表示当天的累加次数),如20190716001表示2019年7月16号第1期

下注订单列表(数组):

mode: 游戏类型

point: 下注点数

amount: 下注金额

其中游戏类型和下注点数如下列图表所示

```
Rule1: {
    /// mode: 1 -- 大小/三军
    PointSmall: "0",
                            11 1/1
                            // 大
    PointBig: "7",
    Point1: "1",
                            // 1点
    Point2: "2",
                            // 2点
    Point3: "3",
                            // 3点
    Point4: "4",
                            // 4点
    Point5: "5",
                            // 5点
    Point6: "6",
                            // 6点
```

```
Rule2: {
   /// mode: 2 -- 围骰/全骰
   PointAll: "777",
                          // 全骰
   Point111: "111",
                          // 3个1点
   Point222: "222",
                         // 3个2点
   Point333:
            "333",
                         // 3个3点
   Point444: "444",
                      // 3个4点
   Point555: "555",
                         // 3个5点
   Point666: "666"
                          // 3个6点
```

```
Rule3: {
   /// mode: 3 -- 点数
   Point4: "4",
                         // 点数和为4
   Point5: "5",
                         // 点数和为5
   Point6: "6",
                         // 点数和为6
   Point7: "7",
                         // 点数和为7
   Point8: "8",
                         // 点数和为8
   Point9: "9",
                         // 点数和为9
   Point10: "10",
                         // 点数和为10
   Point11: "11",
                         // 点数和为11
           "12",
   Point12:
                          // 点数和为12
           "13",
                         // 点数和为13
   Point13:
   Point14: "14",
                         // 点数和为14
           "15",
                         // 点数和为15
   Point15:
           "16",
                         // 点数和为16
   Point16:
            "17"
   Point17:
                         // 点数和为17
```

```
Rule4: {
   /// mode: 4 - 长牌
                     // 点数1、2
   Point12: "12",
   Point13: "13",
                         // 点数1、3
   Point14: "14",
                         // 点数1、4
   Point15: "15",
                       // 点数1、5
   Point16: "16",
                         // 点数1、6
   Point23: "23",
                         // 点数2、3
   Point24: "24",
                         // 点数2、4
   Point25: "25",
                       // 点数2、5
   Point26: "26",
                         // 点数2、6
                       // 点数3、4
   Point34: "34",
   Point35: "35",
                         // 点数3、5
   Point36: "36",
                     // 点数3、6
   Point45: "45",
                       // 点数4、5
   Point46: "46",
                       ___// <u>点数4</u>、6
                         // 点数5、6
   Point56: "56"
},
Rule5: {
                         // 点数1、1
   Point11: "11",
   Point22: "22",
                         // 点数2、2
   Point33: "33",
                         // 点数3、3
   Point44: "44",
                         // 点数4、4
   Point55: "55",
                         // 点数5、5
   Point66: "66"
                         // 点数6、6
```

## 查询

### (GET)戏账号余额查询(Dapp接口/account/game\_balance)

字段	类型	说明
address	String	查询的账号的地址

### (GET)主链ETM余额查询(Dapp接口/account/chain\_balance)

字段	类型	说明
address	String	查询的账号地址

### (GET)当前游戏期号查询(Dapp接口/game/period)

参数无

### (GET)完成游戏期号查询(Dapp接口/game/periods)

参数待定

下注信息

其他待定接口

### 通知

#### start-period

data: periodId(期号)

#### mothball-period

data: periodId(期号)

#### end-period

}

```
data: {
periodId(期号),
points(骰子点数 array[3]),
hash(产生骰子点数的随机源hash值)
```