



인터페이스(API) 설계

► REST API Convention

▶ Front API <u>디렉토리</u> 구조 참고

► swagger

API ⁴	설계														
를 기능	■ 상세 기능	≡ package	≡ package	≡ URI	method o method o method o method o method method method method method method method method	■ Request Parameter	Response Parameter	≡ Success	≡ Error Co	Aa비고	※ 상태	## 담당	☑ BE구현	☑ FE	구현
민중/인가	로그인	com.ssafy.cart		/login	POST	{ "userEmail": "kim@ssafy.com", "password": "password1" }	("isSuccess": true, "msg." 로그인 성공", "result": "accessToken": "ewEwdKdsf" }	200			• In pro				
	로그아웃			/logout	GET		{ "isSuccess": true, "msg": "로그아웃 성공" }	200			• To do				
	구글 소설 로그인			/google	POST	{ "googleEmail": "kim@gmail.com" }	"isSuccess": true, "mag": "구글 포그인 성공", "result": ("accessToken": "ewEwdKdsf") }	200			• To do				
	이메일 인증			/email-auth/create- certification	POST	{ "userEmail":	{ "isSuccess": true,	200			In pro To do				
사용자	회원가입		users	/users	POST	{ "userEmail": "kim@ssafy.com", "password": "password1", "nickname": "nickname1" }	("isSuccess": true, "msg": "회원가입 성공")	201			• In pro				
	비밀번호 변경			/users/password	PATCH	{ "userEmail": "kim@ssafy.com", "password": "password2" }	{ "isSuccess": true, "msg": "비밀번호 변경 성공" }	200			• In pro				
	닉네임 변경			/users/nickname	PATCH	{ "userid": 1, "nickname": "nickname2" }	{ "isSuccess": true, "msg": "닉네임 변경 성공" }	200			• in pro				
	사용자 정보 조회			/users/(userId)	GET	("userid": 1 }	("userid": 1. "googleEmail": "kim@ssafy.com", "googleEmail": "kim@gmail.com", "nickname": "nickname", "enrollDate": "1998-11-23700:00:000.0002", "coin": 10000, "profileimgUri: "CISSAFY/User/userImg.jpg"	200			• Done				
	게임 옵션 변경(볼 륨, 마이크)			/users/settings	PATCH	"userid": 1, "volume": 100, "mic": 100, "cameraSensitivity": 100	{ "isSuccess": true, "msg": "변경완료" }	200			• In pro				
											• To do				
민구	사용자 친구 목록 조 히		.frinedship	/friends/{userId}	GET	{ "record": 1	{ "fcimrd=ກັບບົບ, "profileImgUrl": "C:SSAFY/User/userImg.jpg" }	200			• In pro				
	게임 옵션 변경(볼 룜, 마이크)			/users/settings	PATCH	{ "userid": 1, "volume": 100, "mic": 100, "cameraSensitivity": 100 }	{ "isSuccess": true, "msg": "변경완료" }	200			• In pro				
											• To do				
친구	사용자 친구 목록 조회		frinedship	/friends/(userid)	GET	("userid": 1)	("friends": ["userid": 1. "nickname" "다오", "profilelingUrl: "C2/SSAFY/dao.png" }, ("userid": 2. "nickname": "미미", "profilelingUrl: "C2/SSAFY/mimi.png" }, ("userid": 3. "nickname": "파워", "profilelingUrl: "C2//SSAFY/power.png" }]]	200			e in pro				
	친구 등록			/friends	POST	{ "friendId": 100 }	{ "isSuccess": true, "msg": "등록완료" }	201			• In pro				
	친구 삭제			/friends	DELETE	("friendid": 100	("isSuccess": true, """"""""""""""""""""""""""""""""""""	200			• In pro				
							}								

2.2		America reduces	1001	"friendId": 100	"isSuccess": true,		- 10 00	
친구 요 락/거절	- 청 삭제(수 실 시)	/friends-request	DELETE	{ "friendid": 100, "allow":true	"msg": "요청완료" } { "isSuccess": true, "msg": "(요행원리완료 "	200	• To do	
				})		• To do	
방 목록 방 목록	moon. 模型	/room	GET		{ "roomList": [200	● To do	?
방제목	·으로 검색	/room?name= {roomName}	GET	{ "roomName": "빨리빨리" }]] ("roomList": [(200	• To do	
					"roomld": 32, "roomSessionId": "SessionC", "secretRoom": true, "roomSate: true, "trackid": ", "roomName: "智리빨리", "roomMode": 0, "maxRange": 3 }, ["roomId": 34, "roomSessionId": "SessionD", "secretRoom": false, "roomSate: false, "roomSate: false, "roomName": "빨리빨리드루와", "roomName": "빨리빨리드루와", "roomName": "빨리빨리드루와", "roomName": "빨리빨리드루와", "roomMode": 1, "maxRange": 4 }			
방모드	도로 검색	/room?mode= (roomMode)	GET	("roomMode": 1)	froomList*: [200	• To do	?
					1 1 }			_
방	료 경검색	/rcom/mode= (rcomMode)	GET	{ *roomMode*: 1 }	froomList**: [{	200	● To do	
방제목 색	÷ & 모드로 검	/room?name= {roomName}&mode= {roomMode}	GET	{ "roomName": "빨리빨리", "roomMode": 1 }	{ roomList"; [{ roomId": 32, roomSessionId": "SessionC", } }	200	• To do	?
방 만들	÷71	/room	POST	"userid": 1, "roomName": "빨리빨리", "roomMode": "빨리빨리", "maxRange": 4, "roomPassword": "비밀방이 면 비번있음"	/ "isSuccess" true, "msg": "생성판료" }	201	• To do	
방 입장		/room	PATCH	{ "userid": 1, "roomid": 10 }	{ "isSuccess": true, "msg": "입장완료" }	200	• To do	
방나가	구기(일반)	/room	PUT	{ "userid": 1, "roomid": 10 }	{ "isSuccess": true, "msg": "나가기완료" }	200	• To do	
방 나가	·기(방장)	/room	DELETE	("userid": 1, "roomid": 10	((sisSuccess*: true, "msg*: "항장나가기완료"	200	• To do	

					}	1		• To do	
레이서	레이서 전체 목록 조 회	.racer	/racer	GET		("racerList": [(200	• To do	
					"racerid": 1, "racerid": 1000	(?
					,			• To do	
랩 타임/랭킹	전체 사용자 컵 타임 조희(랩벨 구분)	.laptime	/laptime/(trackId)	GET	{ "trackId": 1 }	{ "lapTimeList"; [200	© To do	
						"nickname": "nickname2", "profileimgUrl": "CL/SSFAV/paper.png", "lapTime": 122.46), { trackddd": 1,			
	나의 랩 타임 조회 (맵별 구분)		/laptime/{userId}/{trackId}	GET	{ "userid": 1, "trackid": 1 }	{ "lapTime": 120.46 }	200	• To do	
	싱글플레이 게임 중 료 후 탭 타임 저장 (앱별구분) 소회(앱열 구문)		/laptime	PATCH	{ "userid": 1, "trackld": 1, "lapTime": 154.12 } "trackld": 1	("isSuccess": true, "msg": '기록저장은료" } "lapTimeList": [200	• To do	?
						{ 'trackid': 1, 'nickname': 'nicknamet'; 'profileimgul': 'C2/SFAV/power.png'; 'lapTime': 101.46 }, { 'trackid': 1, 'nickname': 'nickname2'; 'profileimgul': 'C2/SFAV/paper.png'; 'lapTime': 122.46 }, { 'trackid': 1, 'nickname3''; 'profileimgul': 'C2/SFAV/phone.png'; 'lapTime': 179.46 } }			
	나의 랩 타임 조회 (맵별 구분)		/laptime/{userId}/{trackId}	GET	{ "userid": 1, "trackid": 1 }	{ "lapTime": 120.46 }	200	• To do	
	싱글플레이 게임 종 료 후 랩 타임 저장 (맵별구분)		/laptime	PATCH	{ "userid": 1, "trackld": 1, "lapTime": 154.12 }	{ "isSuccess": true, "msg": "기록저장완료" }	200	• To do	
								• To do	
아이템	아이템 목록 조회	.items	/items	GET		("itemList": [("itemsName", "마취증", "itemsNowList","C://SSAV/item1.non" "itemsImpult", "C://SSAV/item1.non" "itemsDescription", "바나나를 받은 사용자를 랜덤 하게 좌 또는 무료 이용시점"),]]	200	● To do	?
								• To do	
재화	사용자 보유 재화 조 회	.coin	/coin/(userId)	GET	{ *unarid** 1	(************************************	200	• To do	
재화	사용자 보유 재화 조 회	.coin	/coin/{userId}	GET	{ "userid": 1 }	{ "userid": 11, "coin": 5600 } }	200	• To do	
	재화 획득		/coin	PATCH	{ "sessionId": 1 }	{ "isSuccess": true, "issuccess": true, "issuccess": "Cold Tibb TID OLE	200	• To do	
					1	"msg": "순위별 재화 지급 완료" }			

+ New