## 统一说明

请求数据和响应数据都是json格式

## 获取用户信息

接口名：getUserInfo

请求数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 说明 |
| token | string | 客户端发给游戏服务器的token原封不动发给web服务器 |

响应数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 说明 |
| result | int | 0：成功  其它失败 |
| userId | int | 用户id |
| nickName | string | 昵称 |
| icon | string | 头像 |
| lv | int | 段位 |

## 上报战斗结果

接口名：notifyBattleResult

请求数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 说明 |
| userIdA | int | 用户Aid |
| userIdB | int | 用户Bid |
| result | int | 1=A赢，2=B赢，其它流局 |
| robotId | int | 本局机器人用户id，没有机器人的话为0 |

响应数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 说明 |
| result | int | 0：成功  其它失败 |

## 获取战斗开局初始数据

接口名：getBattleInitData

请求数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 说明 |
| lv | int | 为0表示不需要机器人，大于0表示玩家的段位，需要根据段位给对应的机器人 |

响应数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 说明 |
| result | int | 0：成功  其它失败 |
| themeId | int | 主题id |
| skinIId | int | 皮肤id |
| difficulty | int | 难度，例如3 = 3\*3，6 = 6\*6 |
| fullGrid | string | 完整格子数据，格式：值,值,值...（按格子id升序拼接） |
| initGrid | string | 初始显示格子数据，格式：格子id,格子id... |
| robotData | 机器人数据结构 | 机器人数据，如果有的话 |

格子id = y \* 难度 + x

y和x都从0开始，网格最左上角为0,0位

机器人数据结构

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段名 | 数据类型 | 说明 |
| userId | int | 机器人用户id |
| nickName | string | 昵称 |
| icon | string | 头像 |
| lv | int | 段位 |