注释：

a:URL:是服务器的地址

b:AnswerUserInfo：回答问题的玩家信息

{

string uID; //玩家id

string nickName; //昵称

string headerUrl； //玩家头像

number timeStamp； //回答时间

string content; //回答内容

int status; //是否选中分红包 0:没有，1有选择分红包

string anwerMoney； //帮忙获得的赏金

}

c:图片说明：

所有图片处理都是客户端先传oss 服务器得到URL 再传应用服务器

d:PacketRecord：红包记录

{

string redpacketID; //红包id

float money; //红包赏金

number timeStamp; //发红包时间

}

e：RetCode

{

“0000”：”ok”

“0001”：“红包订单失败”

“0002”：“红包生成失败”

“0002”：“红包分享失败”

“0003”：“查看评价失败”

“0004”：“评价失败”

“0005”：“查看记录失败“

“0006”：“充值失败“

“0007”：“提现失败“

}

说明：整个传输都是json 格式 以“**一、提问主页**”为例子

{

“uID”:”10000”,

“nickName”:”你好”,

“headerUrl”:”xxx”,

“imgUrl”:”xxx”,

“money”:100,

“content”:”yyyy”,

}

{

“redpacketID”:”10000”,

“status”: 0,

“headerUrl”:”xxx”,

“imgUrl”:”xxx”,

“NickName”:“你好”,

“ret”:{“code”:”0000”,”mes”:”ok” }

}

**一、提问主页**

客户端：

1.0 访问地址: URL／home

2.0 两个操作

2.1 用户上传图片先传到oss服务器，然后获取图片url 传到应用服务器

2.2 post

request

{

string uID; //玩家id

string nickName; //昵称

string headerUrl；//玩家头像

string imgUrl; //用户上传的图片URL 多张图片用分号隔开

float money: //赏金

string content; //红包内容

}

3.0 服务器返回:

当玩家点击生成求助红包的时候服务反给客户端的数据

response

{

string redpacketID； //红包id

int status; // -1:返回错误,0:红包没有分享到好友圈，1红包分享到好友圈了

string headerUrl; //用户头像url

string NickName; //昵称

RetCode ret;

}

二、红包生成页面

客户端：

1.0 访问地址: URL/finish

2.0 客户端请求

post:

request

{

string redpacketID；//红包id

}

3.0 服务器返回:

response

{

RetCode ret; //返回给客户端结果

}

三、点击分享红包

客户端：

1.0 访问地址: URL/redpacket

2.0 客户端请求

get:

request

{

string uID; //点击用户id(微信小程序的uid)

string redpacketID; //红包id

}

3.0 服务器返回:

response

{

int type; //1:自己点击自己红包，2其他人点击别人红包

string content; //红包内容

string imgUrl; //用户上传的图片URL 多张图片用分号隔开

string headerUrl; //用户头像url

string NickName; //昵称

Number timeStamp; //红包剩余时间

float money； //红包钱

Array AnswerUserInfo; // json 格式{ [AnswerUserInfo],[AnswerUserInfo],[]}

}

说明：客户端通过AnswerUserInfo 判断是否当前有人帮忙吗？没有帮忙进入没有人帮忙页面，有人帮忙进入查看哪些人帮忙页面

四、自己查看回答问题评价(在三的基础上获得了红包的基础信息)

1.0 访问地址: URL/look

2.0 客户端请求

post:

request

{

string uID; //点击用户id(微信小程序的uid)

string redpacketID; //红包id

string uID; //哪些用户忘记打勾分号隔开 （”user1\_100;user1\_200”）

}

3.0 服务器返回:

response

{

int type; //1:自己点击自己红包，2其他人点击别人红包

string content; //红包内容

string imgUrl; //用户上传的图片URL 多张图片用分号隔开

string headerUrl; //用户头像url

string NickName; //昵称

Number timeStamp; //红包剩余时间

float money； //红包钱

Array AnswerUserInfo; // json 格式{ [AnswerUserInfo],[AnswerUserInfo],[]}

RetCode ret;

}

五、别人回答问题（在三的基础上获得了红包的基础信息）

说明：点击红包分为自己点击自己红包和其他人点击别人红包

客户端：

1.0 访问地址: URL/answer

2.0 客户端请求

post:

request

{

string answeruID; //回答id(微信小程序的uid)

string redpacketID; //红包id

String content; //回答问题内容

}

3.0 服务器返回:

response

{

RetCode ret;

}

六：我的记录（包含我发送的和我收到的红包记录）

客户端：

1.0 访问地址: URL/record

2.0 客户端请求

get

request

{

string uID; //用户ID

Int type; // 1:我发送的，2我收到的

}

3.0 服务器返回:

response

{

int balance; //余额

int num; //数量

Int type; // 1:我发送的，2我收到的

array PacketRecord；// json 格式{ [AnswerUserInfo],[AnswerUserInfo],[]}. 我发送的或者我收到的红包

RetCode ret;

}

7：提现充值 (这里没有充值页面需求 不过都走一个接口)

说明：这里充值或者提现都是走微信所以这里处理需要讨论

1.0 访问地址: URL/recharge

2.0 客户端请求

post:

request

{

string uID; //用户ID

Int type; //1 提现 2 充值

Int money;//金额

}

response

{

int type; //1 提现 2 充值

RetCode ret;

}

8：待处理充值或者操作（还没有需求）

需要给玩家看到我们充值或者体现的进程吗