

# API for Devil Fish

## Documentation

Tài liệu kỹ thuật mô tả TalaAPI, core business game logic cho game Tá l , ph c v chào hàng VTC

**Tác giả :** Danhut, LockeVN. **ánh giá** và óng góp: dungnq, lamlt, hungnt

**Kh i th o:** 15 May 2009, **Phát hành:** 19 May 2009

**S a:** 19 May 2009, s a nh (theo dungnq, danhut), thêm ph n R i kh i S i, s a ph n G i

**S a:** 28 May 2009,

- o s a nh v cú pháp API, i d u . thành d u \_ trong tên hàm API, s a ký t c a ch t (thành c d p t) d s p x p, ch t s c a cây là 01 n 13,
- o s a .ashx thành .ashx.
- o Thêm hàm API list ph m ã h c a ng i khác, S a API g i

**S a:** 07 July 2009,

- o Thêm community/server/ list
- o Thêm các ch c n ng API cho AdminAU
  - Xóa s i
- o S a theo version 2 c a API

**S a:** 19 July 2009,

- o S a play/van/u , t nay không c n truy n tham s
- o B sung tournament list, list theo type (th th c)
- o B sung tournament joint\_list
- o B sung admin/game/tournament\_reload (tái c u hình tournament setting t DB)
- o B sung: t ng tìm s i gia nh p community/soi/auto\_user\_add
- o B sung: xem thông tin user community/user/info\_read
- o S a community/soi/add .T o s i gi c n truy n tournamentid vào
- o S a community/soi/list C n thêm tham s tournamentid
- o S a community/soi/user\_delete : AU có th thoát kh i s i hi n t i, không c n truy n soiid
- o S a play/van/info\_read : a currentAU. Bài Tren Tay vào
- o Thêm community/user/soi\_read : xem thông tin v s i hi n user này ang tham gia
- o S a, thêm kh n ng phân trang cho community/soi/lis

## 1 Gi i thi u

### ♦ API – trung tâm c a game

- Cài t toàn b nghi p v c a game phía server API
- Thi t k s d ng các chu n m , giúp giao ti p c l p v i các client (dùng nhi u ngôn ng khác nhau) – XML, JSON
- Phiên b n u tiên nh m t i m c ích
  - o Th hi n rõ tính n ng c a game tá l

**Comment [LockeVN1]:** M c tiêu y xin xem thêm t i các tài li u ã có tr c c a Quantum

- o Thích hợp vì nhiều thì
- ~~o Không thể tận dụng hiệu quả cho VTC~~
- o Thì rõ ràng các chi phí kinh doanh qua game, phí thì rõ ràng tính năng trao đổi (VCoin) trong game
- o Tốc độ xử lý không quá chậm (dưới 100ms cho xử lý 1 hành động)
- ~~o Chưa cần đến ngân hàng (sau này sẽ phải dùng ngân hàng phi tập trung)~~
- o Thiết kế protocol trước tiên để client có thể chạy song song
- API xây dựng để web, cho phép
  - o Distributed architecture
  - o scaling công suất bằng cách thêm server (scale-out) ngân hàng, hiệu suất giao dịch
- Các hàm trong API cũng bằng cách request http GET từ API
  - o ngân hàng
  - o Nhanh, ít tốn mô-đun
  - o Định cấu trúc dữ liệu ngân hàng, nếu có cấu trúc thì sử dụng format XML
    - Raw text (dùng ^ làm separator)
    - XML
    - Chỉ có vài kiểu cấu trúc dữ liệu ngân hàng, dễ parse
  - o Nếu cần, sẽ quy định truy cập API bằng AppKey (chỉ mã bí mật cho các ứng dụng do Quantum phát triển), APIs drop tất cả các request không có AppKey hợp lệ
  - o Cho phép truy cập bằng cách trao đổi AuthKey, tránh lưu trữ username và password
- Sử dụng các tag có tên ngân hàng để ghi mô tả thông tin

Vì chủ game là cá nhân Vi tính Nam có rất nhiều thu nhập khó để chia sẻ, nên các function của APIs sẽ dùng từ Vi tính không dùng tên các entity của Tala (vd: Ván là van, Số là soi)

Các action về ngân hàng sẽ dùng từ Anh (list, join, add, delete, set)

- Không có chi phí cho máy chủ (do họ chỉ thuê nên không cần AI cho máy chủ)
- Lưu trữ thì không phá hủy tính đúng của Ván bài, tuy nhiên không ràng buộc quá chặt chẽ vì chỉ có thể sai sót (dữ liệu nhập) như vận may và may mắn, gì thì thì
- Mật độ lưu trữ cũng không phải là vấn đề, sẽ xem xét cài đặt sau hoặc để lưu trữ option của Ván.

#### ♦ **Đội ngũ tài liệu**

- Các nhân viên quản lý, thẩm định kỹ thuật, thiết kế viên của Quantum
- Developers của Quantum, các nhà phát triển game Tala

Tránh phạm lỗi, rò rỉ tài liệu ra ngoài, vì trong các phase ban đầu, hệ thống security của TalaAPI chưa được cài đặt cẩn thận

- Do thời gian thì cần quá ngắn, nên phải theo phương pháp phát triển dự án Agile. Phần design sẽ ghi mô tả trong tài liệu. Khi mô tả mô hình, chúng tôi cũng ghi rõ

thông tin mà các bên liên quan đưa vào mô tả, tránh tình trạng xem technical issue mô tả  
chỉ, xem sample mã lỗi khác, xem rule lỗi khác nữa

## 2 Business - behaviour & a core logic

Comment [n2]: Đây chính là luật chơi Tá L

- Quân = Cây:
  - ch 1 lá bài
- S :
  - ch , s in trên lá bài, ch to c a lá bài
  - A là nh nh t < 2 < 3 ... < Q < K là to nh t
  - S d ng chu i s khi l p trình bi u di n: t 01 n 13
- Ch t:
  - màu, ki u lá bài
  - c d d pích tếp (s d ng ký hi u c d p t)
- Bài ( ch i): luôn luôn có 9 cây (m i Ng i luôn có 9 cây trên bài và c các cây ã n). Khi n l t, ng i ch i t m th i có th có 10 cây sau khi b c (nh ng sau ó ph i ánh cây ó i m b o bài = 9 cây)
- S i: m t nhóm ng i ch i liên t c các ván t o thành. S i tan rã (k t thúc) khi
  - ang ch i d có 1 Ng i nh
  - Khi ch a b t u, ch a ánh ván nào mà ng i cu i cùng r i s i
- Ván: m t ván có t i a 4 ch ng i, Pos, là Pos1, Pos2, Pos3, Pos4
  - PosN: N là s t 1 n 4, Pos b t k trong ván ch i u có PosTr c và PosSau. User c gán vào các Pos ch i.
  - V trí Ng i vào các Pos 1 2 3 4 c ng c s p x p vào tr c ng i tr c
- N c: ph n bài còn l i ngay sau khi chia xong, t gi a bàn.
- C : 2 Quân cùng s (s b ng nhau, VD cùng là 2, cùng là Q) ho c 2 Quân cùng Ch t có S cách nhau 1 ho c 2 n v
- Ph m:
  - g m 3 Cây tr lên.
  - Các Cây này c n tho măn tính ch t: liên ti p S cùng Ch t, ho c các cây có cùng S
  - (Note: Ph m c ng c coi là c , vì v n tho măn i u ki n c a C )
  - Chú ý v i các ph m d c, thì s nh nh t là A, s l nh nh t là K. (VD ch có th có Ph m 1 2 3, J Q K, không cho phép Q K A)
- Cây Rác: Khi n l t, sau khi L y Bài (Ng i ch i s có 10 Cây), Ng i ch i ph i ánh ra m t Cây Rác ( bài luôn có 9 Cây)
- Cây ã n: Ng i ch i n Cây Rác c a Ng i Tr c thì Cây ó s tr thành Cây ã n c a Ng i Ch i ( ang có L t). Cây ã n ph i luôn l t cho t t c Ng i ch i trong Ván c bi t.

Comment [LockeVN3]: S a ch a. th t C D P T có th s p x p theo

Comment [LockeVN4]: S a ch a, th t C D P T có th s p x p theo alphabet c d d ng khi l p trình

- B t u Ván: khi b t u ch i, h th ng s Chia bài cho các ng i ch i.
  - Kĩ m tra t n c a t ng ng i ch i có t i thi u không ( còn có t n mà n n u hu ván gì a ch ng)
  - Tráo b bài ng u nhiên
  - Các quân bài khi chia c phân ph i ng u nhiên
  - Các quân còn l i (N c) c ng c s p x p ng u nhiên

Comment [LockeVN5]: 45chip

- ~~N u Û, có option cho ch n có random l i ch ng i không~~
- Khi b t u ván u tiên, Random ch n ng i ánh u tiên. Ng i này s c (h th ng) t ng l y thêm Cây ut N c

- L t: Ván tá l ch i theo l t, l n l t t ng Pos (T Pos1 n PosN, sau PosN là Pos1).
  - M i khi n L t (có L t), Ng i ch i ph i làm hai vi c:
    - L y bài: L y bài là quy t nh n cây Rác c a Ng i Tr c cho c b c m t Cây t N c lên.
    - ánh bài là ánh, ho c Û
  - L t i luân phiên cho các Pos, ng c chi u kim ng h
- ánh: m t Ng i khi n l t ch i, luôn luôn ph i ánh Cây Rác (Ng i Sau có th n). Không c ánh cây ã n.
  - Note: ánh cây trong C , trong Ph m u c
  - Móm v n ph i ánh

- Ch t khi Ng i ch i có L t mà Ng i Sau ã có 3 Cây Rác thì l n ánh này g i là Ch t

Comment [LockeVN6]: Client t tính l y tr ng h p này hi n th báo cho ng i ch i bí t

- n: m t Ng i khi n l t ch i, có th n c a Ng i Tr c
  - ch c n n u cây ó n vào C → tr thành Ph m.
  - M i Ph m ch c n vào 1 Cây
    - (VD: có C 2D3D, có th n 1D, 4D. Sau khi n 1D, không c n 4D n a. N u có c 2D3D 5D6D, có th n 1D và 4D, tr ng h p này không tính là n 2 l n vào Ph m vì 4D n vào Ph m 5D6D ch không ph i n n i vào 1D2D3D).
    - Cho phép n kh ng, sai sót này là m t ph n c a trò ch i, ng i ch i ph i t quy t nh
- Chuy n: khi có ng i n, Cây Rác trên cùng (vì m i Ng i có th có nhi u Cây Rác) c chuy n Ng c chi u kim ng h 1 m c. *H th ng t ng chuy n, thay i các Quân trong các Bài ã ánh, client ch c n get v c p nh t giao di n*
- Tái: sau khi Chuy n, Ng i nào có Cây Rác gi m xu ng t 4 -> 3 thì
  - Ng i ó l i c có L t t i p ( n/B c và ánh t i p)
  - (Note: Móm v n c Tái).

- n Ch t: Ng i ch i n Cây Rác c a Ng i Tr c khi mà mình ã có s n 3 Cây Rác

- K t thúc ván: khi m t Ng i n L t mà ã có 3 Cây Rác, sau khi n/B c, h ph i th c h i n các hành ng theo th t sau:

- o H (n u có Ph m). Th t h tr c sau có liên quan n th ng thua. N u t ng s i m b ng nhau, Ng i nào H tr c s th ng. (Note: m t Ng i có th H nhi u l n, do h có th c Tái)
- o G i (n u có th )
- o ánh cây cu i (b t bu c ph i ánh, Móm c ng ph i ánh)
- o gi l i các Cây còn l i tính i m. Ng i i v i ph n bài còn l i tính i m (n u ván k t thúc b ng tính i m)

**Comment [LockeVN7]:** Th t này là b t bu c trong lu t ch i th c t. Client nên g i ý rõ cho ng i ch i. Th c t n u ch i ch t ch , gi d ng i ch i quên, ánh m t cây tr c, ã ánh, t c là h ko c g i hay h n a, dù có ph m hay cây có th g i trên bài

- Móm: khi H , n u không có Ph m, Ng i ch i s b Móm.
  - o Móm không c G i.
  - o Móm v n ph i ánh
- Ù: không còn bài tính i m
  - o Ván d ng ngay l p t c tính t i n
  - o Các tr ng h p ù
    - B t k lúc nào khi 9 Cây trên Bài có th s p x p thành các Ph m mà không còn th a cây nào thì Ng i ch i có th Ù. Th i i m Ù này do Ng i ch i quy t nh
    - Khi H , sau khi trình h t Ph m ra, Ng i ch i có th G i n m c không còn Cây nào (Tính i m = 0) thì c ng là Ù
- Ù Khan: Ngay sau khi chia xong bài, n u Ng i ch i không có b t k Ph m hay C nào thì tính là Ù Khan, quy n l i gi ng nh Ù.
- Ù Tròn: Ng i ch i khi n l t có 10 Cây trên bài, u có th ghép thành Ph m c → c g p òi Ù

- n: M t Ng i ch i ph i ch u ph t thay các Ng i khác.
  - o Có nhi u tình hu ng đ n n ph i n:
    - Do ng c: N u Ng i ch i nào b n 3 Cây Rác (đ n n Ng i Sau c Ù) thì ph i ch u thay các Ng i ch i (không Ù) còn l i ph n ph t khi Ù.
    - n do Tái vòng: khi ng i c Tái l i Ù, ng i n ch t cu i cùng ph i ch i tr phí Ù (chi 15Chip) h hai ng i còn l i.
    - n do n lác: n 2 cây vào m t Ph m, n không thành Ph m (n u g b ràng bu c khi n s x y ra tr ng h p này)
    - n do g i: không áp d ng (VD: Ng i 1 h 1R2R3R, Ng i 2 h , r i g i con 4R vào, Ng i 3 h , r i g i 5R vào, Ù → Ng i 2 b n → dot o i u k i n cho Ng i sau Ù)

**Comment [n8]:** n lác tính i m bài đ ng 2000 2001 2002 2003

**Comment [n9]:** àm phán d n n cái tính n ng này?

### 3 Thuật ngữ và quy ước

| terminology        | Explanation  | example   |
|--------------------|--|---|
| AU                 | <p>authenticating user, user sau khi đã login thành công</p> <p>gọi là AU (nôm gọi <a href="#">authkey</a>)</p> <p>Nếu các hàm API ghi rõ <a href="#">AU required</a>, tức là chỉ cho phép AU truy cập</p>   |   |
| AuthKey            | <p>Sau khi login xong, API sẽ trả về một chuỗi text ngẫu nhiên là authkey, là chìa khóa client truy cập các API function sau này (đòi hỏi <a href="#">AU required</a>).</p> <p><a href="#">Authkey</a> tồn tại trong 30 phút, tính từ lần truy cập cuối cùng</p> |   |
| AppKey             | <p>Cài đặt sau. Là giấy phép cho phép truy cập TalaAPI.</p> <p>Tránh <a href="#">DDOS</a> attack</p>   | <p><a href="#">Comment [LockeVN10]: later</a></p> <p><a href="#">Comment [LockeVN11]: later</a></p> |
| Client application | <p>Chương trình máy tính, như là website, mobile program, desktop program, widget, gadget, ... mà thực hiện tác nghiệp với user, mà thực hiện giao tiếp với API, trao đổi dữ liệu cho user chơi game</p>   |   |
| Datetime format    | <p>nhật ký ngày luôn luôn là <a href="#">YYYYMMDD</a>. nhật ký gì s là <a href="#">HHMMSS</a>.</p> <p>Ngày ngày gì s là <a href="#">YYMMDDHHMMSS</a></p>   |   |
| Result data status | <p>Dữ liệu trả về luôn luôn nằm trong root <a href="#">XML</a></p>   |   |
| Bài                | <p>Tất cả các <a href="#">tag</a> viết <a href="#">lowercase</a></p> <p>Khi define một bài (gồm nhiều câu), luôn luôn phải sắp xếp bài theo thứ tự tăng dần của s, theo chuẩn là CDPT</p>  | <p>VD: 2d,3d,4d<br/>4c,4d,4p,4t</p>   |

## 4 Ki u d li u tr v cho client

### 4.1 Root tag, d li u tr v và status

- TalaAPI luôn luôn tr v root tag là `q`, tr ng thái c a request luôn luôn là (`stat="ok"`, ho c `stat="fail"`)
  - N u `stat=ok` có ngh a là request (command) ã c th c hi n thành công, úng nh lu ng th c hi n bình th ng (VD: g i command ánh, n u úng l t, h p l , s có `stat=ok`, t t c các tr ng h p sai sót khác u tr v `stat=fail`)
  - N u `stat=fail` có ngh a là request không h p l , không úng lu ng bình th ng. Thông tin v l i (có th là l i business hay l i programming – g i sai thì u tham s ) s c mô t trong ph n cmd

#### C u trúc d li u tr v

```
<q stat="ok" >
  <data>
    Ch a d li u, data
  </data>
  <cmd>
    Ch a danh sách các mã l i, gi i thích l i, ID l i ...
  </cmd>
</q>
```

### 4.2 CommandStatus

- V i các d ng ra l nh, hành ng (VD nh `set (update)`, `add`, `delete`, các hàm dùng `authenticate`, API s tr v `CommandStatus`. `CommandStatus` ch a k t qu th c hi n c a l nh ó. N u l nh c n tr v nhi u thông tin, các thông tin s c l u thành nhi u entry `<e></e>` trong `<cmd></cmd>`
- Tuy nhiên, ph n l n các tr ng h p, `CommandStatus` ch tr v m t entry

```
<q stat="ok" >
  <cmd>
    <e>
      <id></id>
      <info></info>
    </e>
  </cmd>
</q>
```

VD: khi request l nh: vào s i, n u ch a login, API s tr v `CommandStatus` t ng t nh sau:

```
<q stat="fail">
  <cmd>
    <e>
      <id>AUTH_NOT_LOGIN</id>
      <info>
```



```

        you are not login, please login before using this function.
    </info>
</e>
</cmd>
</q>

```

Nó có nghĩa là: Nếu bạn không đăng nhập thì hãy đăng nhập, bởi vì AUTH\_NOT\_LOGIN (ID này có thể dùng switch case trong client code thông báo cho user)

## 4.3 EntityData

### ◆ Giới thiệu EntityData

Khi client request dữ liệu từ API (VD: [gọi các hàm list](#)), API luôn trả về một danh sách các EntityData (danh sách có thể hoặc nhiều phần tử)

VD:

*Bảng danh sách các user trên server trả về một list các EntityData kiểu profile*

*Bảng các BàiDaDanh của một user nào đó trong vấn đề trả về một list các EntityData kiểu Cay*

### ◆ FieldList

Khi lấy các EntityData, bên client sẽ nhận được danh sách các field của fieldlist

VD: do cần tiết kiệm tài nguyên thông tin và lượng dữ liệu truyền, mobile client chỉ lấy username của profile thôi, trong khi web thì cần lấy username, tên, số điện thoại, bio, ...

Trong phần mô tả API phía sau tài liệu này, trong phần [Return data](#), tài liệu này sẽ ghi tên của EntityData sẽ trả về trong các hàm API, các field trả về sẽ không mô tả lần nữa.

VD: [nêu hàm community/user/list.ashx](#) trả về các profile, chúng tôi chỉ ghi

### Return data

```

<q stat="ok">
  <data>
    <p></p>
    <p></p>
  </data>
</q>

```

### ◆ Không có Dữ liệu trả về

Trong trường hợp không có dữ liệu nào thỏa mãn yêu cầu, API sẽ trả về dạng như sau

```

<q stat="ok">
  <data>
  </data>
</q>

```

### ◆ Dùng CDATA để các dữ liệu chuỗi

Các `field` dữ liệu dài, hoặc có ký tự đặc biệt sẽ được bao bọc bởi `<![CDATA[...]]>`

Danh sách các EntityData trong hệ thống và các field chứa các liên kết như sau:

- Profile:

```
<p>
  <id>19</id>
  <u>username</u>
  <name>User's Display Name</name>

  <e>email@luften.com</e>
  <www>http://vn.myblog.yahoo.com/gik_nguyen</www>
  <bio>this is user biography</bio>
  <loc>Where he lives</loc>
  <lang>what language he speaks</lang>
  <img>absolutedURLofTheImage</img>
  <dt>When he joined</dt>

  <apikey>apiapiapiapiapi</apikey>
</p>
```

- Site:
- Ván:
- Cây:
- Chương:
- Option:
- Phạm

Comment [danhut12]: mời thêm

## 5 API

Lưu ý API request sẽ có một dạng như sau:

```
[protocol]/[server]/community/user/online_list.ashx?format=xml&fl=u,name
```

- Trong đó
  - Protocol = http
  - Server = quantumme.dnsalias.com (nếu trong văn phòng Quan Nhân, các bạn tìm entry này trong file host của hệ thống, hoặc dùng địa chỉ 192.168.1.109)
  - community/user/list.ashx hàm API cần gọi
  - ?format=xml&fl=u,name các tham số

Để xây dựng một hàm API thì, cần phân Protocol và server

- Huht các hàm hỗ trợ các tham số sau

|                    |  |                     |
|--------------------|--|---------------------|
| authkey=[AuthKey]  | Client khi truy cập authkey cho server API có thể tham số trong http request (có thể trong URL, hoặc trong cookie) | authkey=44caa06fa0c |
| format=[xml,text]  | Tham số để khi nhận dữ liệu trả về   | format=text         |
| fl=[string,string] | <del>Danh sách trường cần lấy (trong trường hợp API trả về EntityData</del>  | fl=u,name,bio       |

- Một số hàm list hỗ trợ phân trang

|      |                                     |   |
|------|-------------------------------------|---|
| p=   | Số trang, bắt đầu từ 0              | p=1&ipp=10 : phân trang cho mỗi trang 10 phần tử, lấy trang thứ 2 |
| ipp= | Số phần tử trên trang, default = 20 |   |

- Tên tham số thường viết lowercase (trong phần mô tả, nếu có viết dạng CamelCase trong tài liệu này thì chỉ là để nhìn)

## 5.1 Authentication function

### ◆ Introduction

- Sử dụng kỹ thuật token, sử dụng authkey xác nhận user đang trạng thái nào và hiện trạng
  - Giảm truy cập thông tin nhạy cảm, tránh user gửi username/password liên tục (mỗi khi request)
  - API check validate lần lượt trong database (từng lúc), thay vì lần nào cũng phải validate

Chú ý: sau khi login thành công, client sẽ có authkey, tránh sai sót, tất nhiên client luôn luôn gửi authkey kèm với các request của mình

### ◆ Login

- Đăng nhập vào hệ thống
- Cho phép sử dụng account VTC Paygate đăng nhập vào hệ thống
- Lấy authkey cho các tác vụ tiếp theo

`/community/id/login.ashx?username={string}&password={string}`

Username

Password

**Comment [LockeVN13]:** later  
cài md5 trên client để mã  
b mật  
  
sử dụng để băm 3b của  
qAPI

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- Nếu OK, id=LOGIN\_SUCCESS, info sẽ chứa authkey của client
- Nếu lỗi, id=LOGIN\_FAIL

### ◆ Logout

- Thoát khỏi hệ thống
- Xoá các thông tin về phiên

*AU Required*

`/community/id/logout.ashx?authkey={string}`

Authkey

String, chuỗi authkey đang nắm giữ

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
```

```

        <e></e>
    </cmd>
</q>

```

- o Luôn trả về OK
  - Nếu client gửi không đúng authkey (hacker, cố tình xóa phiên của user đang tham gia) thì hacker không bị trả về trạng thái thành công
  - Nếu client gửi đúng authkey (user logout thành công) thì ok là đúng

#### ◆ Kiểm tra Authkey xem còn valid không

- o Kiểm tra authkey, xem user đang gửi authkey này còn có quy định truy cập hay không (có online không?)

```
/community/id/checkauthenticatetoken.ashx?authkey={string}
```

Authkey String, chuỗi authkey đang gửi

#### Return data

```

<q stat="ok">
    <cmd>
        <e></e>
    </cmd>
</q>

```

- o Nếu còn valid, stat=ok, info=1
- o Nếu đã logout, stat=fail, info=0

#### ◆ Lấy thông tin của người đang gửi authkey

```
/community/id/getauthkeyinfo.ashx?authkey={string}
```

Authkey String, chuỗi authkey đang gửi

#### Return data

```

<q stat="ok">
    <cmd>
        <p></p>
    </cmd>
</q>

```

- o Nếu đang login, stat=ok, trả về chuỗi thông tin trong e.info
- o Nếu đã thoát, authkey vô hiệu, stat=fail

## 5.2 Community

### ♦ Li t kê các server (sòng) trên toàn b game farm

- o Xem các server trên h th ng và thông s c a chúng
- o Trang này s c cache 60s, tránh quét b ng danh m c nhi u l n

```
/community/server/list.aspx
```

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <data>
    <server>
      <name>Quantum VTC</name>
      <address>talaapi.gurucore.com:8080</address>
      <capacity>123^300</capacity>
      <desc>
        Server chính ch i free c a Quantum t trên m t bảo
      </desc>
    </server>

    <server>
      <name>Freel</name>
      <address>talaapi2.gurucore.com:8080</address>
      <capacity>0^500</capacity>
      <desc>Server dành cho các s i ch i m i n phí</desc>
    </server>
  </data>
</q>
```

Comment [n14]: s ng i online trên t ng capacity

### ♦ Li t kê các gi i u trên toàn b game farm

- o Xem danh sách các gi i u còn hi u l c trên h th ng ( ang di n ra)
- o Thông tin v th th c gi i u ( c ghi trong t ng data entry tour)

```
/community/tournament/list.ashx?type={int}
```

type Truy n type (th th c) l c. 1 = free, 2 = deathmatch, 3 = championship

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <data>
```

```

        <tour>
      </tour>
    </data>
  </q>

```

#### ◆ **ng ký tham gia gi i u**

- AU ng ký tham gia m t gi i u (mà anh ta ch a tham gia) ho c ng ký l i m t gi i u (mà anh ta ã tham gia r i)
- API ki m tra nh danh bên kho ch a ti n ( ây là Vcoin, nh danh = username & password)
- N u OK, tr ti n bên kho ti n c a user t ng ng, ghi danh AU vào tournament có id ã cho

```

/community/tournament/user_add.ashx?tournamentid={int}&username={string}&password={string}

```

|              |  |
|--------------|--|
| tournamentid | Id c a gi i u mu n tham gia                        |
| Username     | Username c a account bên kho ti n Vcoin, VD vtc21  |
| password     | Password c a account bên kho ti n Vcoin, VD 111111 |

#### **Return data**

```

<q stat="ok">
  <data>
    <tour>
  </tour>
  </data>
</q>

```

- N u tournamentid không úng, l i, tr v NOT\_VALID

#### ◆ **Li t kê các gi i u mà current AU ang tham gia**

- Xem danh sách các gi i u mà AU ang tham gia (có vé vào ch i)

#### **AU Required**

```

/community/tournament/joint_list.ashx

```

#### **Return data**

```

<q stat="ok">
  <data>
    <tour>

```

```

        </tour>
    </data>
</q>

```

#### ◆ Li t kê các user trong server (sòng)

- o Hi n th danh sách các user ang online trên server ( ang n m trong list active user)

```
/community/user/online_list.ashx
```

#### Return data

```

<q stat="ok">
    <data>
        <p></p>
    </data>
</q>

```

#### ◆ Li t kê các s i

- o Li t kê các s i trong h th ng
- o Xem thông tin s i, còn ch hay không ...

```
/community/soi/list.ashx?tournamentid={int}
```

|              |  |
|--------------|--|
| tournamentid | Truy n ID c a tournament vào, s tr v danh sách các s i thu c tournament này<br>H tr phân trang b ng p và ipp |
|              | p=1&ipp=25   |

#### Return data

```

<q stat="ok">
    <data>
        <soi></soi>
    </data>
</q>

```

#### ◆ Xem s i c a user ang tham gia

- o Xem thông tin c a s i c a m t user xác nh (c a user khác ho c c a b n thân)
- o Xem ng i này ã tham gia s i nào ch a, thông tin c a s i y

#### AU Required

```
/community/user/soi_read.ashx[?pu={string}]
```

|    |   |
|----|---|
| pu | Username c a ng i c n xem, có th có ho c không<br>N u truy n pu, tìm pu, tìm s i c a pu ang ch i tr |
|----|---|



v  
Nếu không truy nhập, tìm kiếm Current AU, trả về

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <data>
    <soi></soi>
  </data>
</q>
```

#### ♦ Vào số

- o User vào (join) mới có số (và còn ch)
- o Hiện số dựa vào authkey hiện tại, trạng thái của Số hiện

#### AU Required

```
/community/soi/user_add.ashx?soiid={int}
```

soiid ID của Số nhập vào

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o Nếu số, là, id=SOI\_FULL\_PLAYER
- o Nếu AU đã vào số khác, là, id=NOT\_ALLOW

Comment [LockeVN15]: không cho m t AU chỉ nh i us i m t lúc

#### ♦ Tìm kiếm số gia nhập

- o Hiện số tìm kiếm mới có số (và còn ch), là User vào
- o Hiện số dựa vào authkey hiện tại, trạng thái của Số, loại tour của số, tình hình số hiện  
chỉ hiện trên sông, ... hiện

#### AU Required

```
/community/soi/user_add_auto.ashx?tournamentid={int}
```

tournamentid ID của Tournament nhập vào

Số free của người thu c  
tournament free, nên  
tournamentid phải  
truy n

Comment [n16]: th ng dùng khi  
Free Tour.

B t bu c dùng khi Deathmatch và  
ChampionShip tour

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- Nếu không thu xếp chơi, l i, id=AUTO\_FIND\_SOI\_FAILED
- Nếu [AU] đã vào s i khác, l i, id=NOT\_ALLOW

**Comment [LockeVN17]:** không cho m t AU chơi nh i us i m t lúc

### ◆ R i k h i s i

- User thoát kh i s i h ang ch

*AU Required*

```
/community/soi/user_delete.ashx?soiid={int}
```

soiid

ID c a S i mu n thoát, n u không ch rõ soiid thì s thoát kh i s i h i n t i ang ch i ( ang ính v i currentAU)

### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- Nếu sai (soiid không úng), l i, id=NOT\_VALID
- Nếu s i r ng sau khi ng i cu i cùng thoát, h th ng s xoá soiid ó

### ◆ T o s i m i

- User t o m t s i m i ch i
- User t o s i s tr thành p w n e r c a S i ó

*AU Required*

```
/community/soi/add.ashx?name={string}&tournamentid={int}
```

name

Tên, alias ng i khác d nh n b i t s i

tournamentid

Id c a g i i u mu n t o

Truy n id c a tournament free vào t o

**Comment [n18]:** ch có th ho t ng n u ang ch i th th c Tournament Free

**Comment [LockeVN19]:** có th có thêm quy n c b i t v i S i

t m th i ch a có quy ng i c b i t, vì b n ch t c a trò ch i t á l là các player ngang hàng v i nhau

Vì, n u có b t k v n g i ko h ài lòng, ng i t a s không ch i s i ó

### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
```

```

        <e></e>
    </cmd>
</q>

```

- o Nếu hệ thống không cho phép thêm người (do tài nguyên, hoặc vượt quá số lượng cho phép), trả về lỗi, id=SOI\_EXCEED\_LIMIT
- o Nếu người đang tham gia khác (người chơi hoặc tổ), hoặc các tournament không phải Free, hệ thống không cho phép thêm người, trả về lỗi, id=NOT\_ALLOW

#### ◆ Nhét User khác vào số mình đang tham gia

- o Nếu user A đang tham gia số 001, A có thể mời user B cùng tham gia số 001 với mình

*AU Required*

```
/community/soi/user_add.ashx?soiid={int}&pu={string}
```

|       |                            |
|-------|----------------------------|
| Soiid | ID của Số hiện tại         |
| pu    | Username của user muốn mời |

#### *Return data*

```

<q stat="ok">
    <cmd>
        <e></e>
    </cmd>
</q>

```

- o Nếu user B đã tham gia số khác, lỗi, id=GUEST\_PLAYER\_IS\_PLAYING
- o Nếu ngay lúc mời, số đã đầy, lỗi, id=SOI\_FULL\_PLAYER
- o Nếu số không thuộc thể thức Free (tournament.Type !=1), báo lỗi, id=NOT\_ALLOW

**Comment [n20]:** Cho phép với số có type = 1 (free)

#### ◆ Xóa User ra khỏi số của mình

- o Nếu AU là owner của số, AU có thể xóa member nào đó ra khỏi số của mình

*AU Required*

```
/community/soi/user_delete.ashx?soiid={int}&pu={string}
```

|       |                            |
|-------|----------------------------|
| Soiid | ID của Số                  |
| pu    | Username của user muốn xóa |

#### *Return data*

```

<q stat="ok">
    <cmd>
        <e></e>
    </cmd>
</q>

```

- o Nếu có lỗi, trả về NOT\_VALID

**Comment [LockeVN21]:**  
Tránh phá rối  
Tránh chặn do bug  
Xóa ra còn cho chủ khác vào

#### ◆ Xem chi tiết của User

- Nếu AU là owner của s i, AU có thể xem tất cả user nào có ra khi s i của mình

*AU Required*

```
/community/soi/info_read.ashx? pu={string}
```

pu Username của user muốn xem

#### Return data

```
<q stat="ok">  
  <cmd>  
    <u></u>  
  </cmd>  
</q>
```

- Nếu có lỗi, trả về NOT\_VALID

## 5.3 S i

### ◆ Set option

- o i u ch nh các tu ch n c a cu c ch i (s i)
- o setup các tu ch n, **giá chip, lu t, có gà hay không, ch t**
- o N u chu i option có entry không úng, entry ó s b b qua (s d ng option c ho c option m c nh)

Comment [LockeVN22]: s m t d n d n

*AU Required*

```
/community/soi/set.ashx?soiid={int}&option={string}
```

|        |   |
|--------|---|
| soiid  | ID c a S i  |
| option | String, chu i th hi n các tu ch n cho s i. Là chu i key:value^key:value^... |

- o Các option có th set

|                 |   |
|-----------------|---|
| chiprate        | S n v ti n t mà m t chip i c  |
| gaenable        | Có b t ch gà hay không, int=[0,1]   |
| randomposafteru | Có i ch ng i sau khi ù không, int=[0,1]   |
| Turntimeout     | S giây suy ngh khi n l t. N u quá th i gian này, h th ng s t ánh m t cây (bên trái ngoài cùng c a bài trên tay) |
| allowviewer     | Cho phép xem ván bài ang đi n ra hay không?   |

VD, n u 1 chip là 3  
vcoin, **Chiprate:3**  
gaenable:1

### Return data

```
<q stat="ok">  
  <cmd>  
    <e></e>  
  </cmd>  
</q>
```

- o Ch ch s i c set, n u AU không ph i ch s i, báo l i, id=NOT\_ALLOW
- o N u s i ã lock lu t, l i, id=SOI\_OPTION\_IS\_LOCKED

### ◆ Khoá s i option

- o Ch s i có th thay i các option c a s i, tuy nhiên khi ã lock l i, thì s không ai thay i c option c a s i n a
- o Khi ã lock, s i chu n b c ch i

*AU Required*

```
/community/soi/lock.ashx?soiid={int}
```

soiid ID c a S i

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o N u AU không ph i ch s i, l i, id=NOT\_ALLOW
- o N u ã khoá r i, khoá l i à v n tr v OK (vì v b n ch t m c ích ã tho m ă n)

#### ♦ S n s ă ng

- o Player c a m t s i khi ã s n s ă ng s g i c ready
- o S ích start c n u t t c ã ready

*AU Required*

```
/community/soi/user_ready.ashx?soiid={int}
```

soiid ID c a S i

Tu ch n

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o N u AU không ph i player c a s i, hay ch a vào s i nào, l i, id=NOT\_ALLOW
- o N u ã s n s ă ng r i, l i g i l nh s n s ă ng l i à v n tr v OK (vì v b n ch t m c ích ã tho m ă n)

#### ♦ B t u ch i

- o B t k player nào trong s i c ng c phép g i l nh b t u
- o B t u v ă n v i c ă c l ă ch n c a S i h i n t i
- o H th ng s t o v ă n m i
- o Chia bài
- o H th ng t b t u khi ng ích íc u íc ă ng g i l nh ready

*AU Required*

```
/community/soi/start.ashx?soiid={int}
```

Soiid ID c a S i

Tu ch n

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o S ịch b t u c 1 l n, các l n sau n u t i p t c g i l n h s l i, id=SOI\_IS\_PLAYING
- o N u AU không ph i player c a s i, l i, id=NOT\_ALLOW
- o N u có player nào ch a ready, l i, id=PLAYER\_READY, trong info s có username ch a ready ó

#### ◆ L y thông tin c a S i

- o L y thông tin v tr ng thái, g à, các option hi n t i, username ang tham gia c a s i...

```
/community/soi/info_read.ashx?soiid={int}
```

soiid ID c a S i

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <data>
    <soi></soi>
  </data>
</q>
```

- o Soiid không t n t i, l i, id=NOT\_VALID

## 5.4 Ván

### ♦ B c

- o B c m t cây d i n c, khi n l t

*AU Required*

```
/play/van/boc.ashx
```

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <data>
    <cay></cay>
  </data>
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o N u ch a n l t, báo l i, id=NOT\_ALLOW
- o N u OK, cây b c c n m trong data, trong e.info c ng có

### ♦ n

- o n cây rác c a ng i tr c

*AU Required*

```
/play/van/an.ashx
```

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <data>
    <cay></cay>
  </data>
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o N u ch a n l t, báo l i, id=NOT\_ALLOW
- o N u OK, cây n c n m trong data, trong e.info c ng có

### ♦ ánh



- o ảnh m t cây c a Bài Trên Tay thành Cây Rác
- o m t Ng i khi n l t ch i, luôn luôn ph i ánh Cây Rác (Ng i Sau có th n)
- o Không c ánh cây ã n.
- o (Note: ánh cây trong C , trong Ph m u c, và t ch u trách nhi m)
- o (Note: Móm v n ph i ánh)

#### AU Required

```
/play/van/danh.ashx?cay={string}
```

cay      Cây c n ánh      Cay=01d

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o N u ch a n l t, báo l i, id=NOT\_ALLOW
- o Các i khác v business ch i, báo l i, id=NOT\_VALID
  - ánh cây ko n m trong BaiTrenTay
  - ánh cây ã n

**Comment [LockeVN23]:**  
Ph n này n m trên FE, Client thao tác t và h p lý s nhanh và ít ph i th ch n l i roundtrip

Chú ý: N u ang n vòng ph i h , và n l t ánh, ng i ch i nào ã n cây rác mà không g i l nh h mà g i l nh ánh, à s d n v n t i tr ng thái n do n lão ( n mà không h ph m)

#### ♦ Û

- o H toàn b bài xu ng thành các ph m Û. Client ch c n truy n l nh lên là c, API s t x lý b bài

#### AU Required

```
/play/van/u.ashx?bai={string,string,...^string,string,...}
```

bai      Nhóm các cây, cách nhau b i d u ph y, theo th t . Phân cách các dãy bài b ng d u Bai=01c,01d,01p^11c,11d,11p^04d,05d,06d Δ

```
/play/van/u.ashx
```

#### Return data

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

</q>

- o N u ch a t i l t, l i, id= NOT\_ALLOW
- o N u bài Ủ không h p l , l i, id=NOT\_VALID

#### ◆ H

- o Khi AU ã có 3 Cây Rác, ánh Cây Rác th 4 thì ph i H
- o trình t t c các Ph m c a mình ra

*AU Required*

```
/play/van/ha.ashx?bai={string,string,...^string,string,...}
```

bai

Nhóm các cây, cách nhau b ng dấu ph y, theo th t . Phân cách dãy bài b ng d u ^

Bai=01d,02d,03d^11c,11d,11p

#### *Return data*

```
<q stat="ok">
  <cmd>
    <e></e>
  </cmd>
</q>
```

- o N u ch a t i l t, l i, id= NOT\_ALLOW
- o N u bài h không h p l , l i, id=NOT\_VALID
  - Ch a t i vòng h
  - Cây h không thu c BaiTrenTay ho c BaiDaAn
- o N u bài h b tr ng, v n ok à AU ch p nh n móm
- o N u có bài ã n, mà không h c ph m t ng ng à n do n lão

#### ◆ G i

- o G i các cây còn l i (sau H ) vào Ph m ã h c a Ng i ch i tr d
- o Nghi p v này mỗ ph ng thao tác th d
- o N u g i vào nhi u ph m có th th c hi n nhi u request G i ho c m t request G i v i giá tr tham s bai c môt nh b ng d i.
- o Id c a ph m c c p khi ng i ch i H ph m và giá tr id này c tr v khi client L y danh sách ph m ã h .
- o Th t bài g i th c ch t là không quan tr ng (tuy nhiên n u ép client g i úng th t , server s x lý nh nhằng h n)
- o B n thân AU có ph m m i c g i, móm không c g i
- o Ng i ch i a các cây trên bài mình vào các Ph m c a Ng i ã H tr c sao cho Ph m ó v n m b o tính ch t Ph m sau khi G i
- o

*AU Required*

**Comment [LockeVN24]:** do v y, các element chính là: cây c ng i (m t ho c nhi u) ph m c ng i t i (xác nh qua id c a ph m)

**Comment [LockeVN25]:** Khi ch i th t, ng i ta tính toán, và g i t ng cây ra m t

atomic hoá thao tác (th c hi n nhi u thao tác n thì ít sai sót và linh ho t h n là th c hi n m t request nh ng có c ng tham s )

```
/play/van/gui.ashx?bai={phomid1,string,string,...^phomid2,string,...}
```

bai

Chu ý xác nh id c a ph m g i và các cây c n g i vào  
ph m ó. N u g i vào nhi u ph m thì các t p  
phomid,string... phân cách b i d u ^

bai=1,01c,05c^3,8r  
có ngh a: g i át c , 5  
c vào ph m có id=1  
  
và g i 8 rỏ vào ph m  
có id=3

#### Return data

```
<q stat="ok">  
  <cmd>  
    <e></e>  
  </cmd>  
</q>
```

- o N u ch a t i l t, l i, id= NOT\_ALLOW
  - Ch a t i l t ánh
  - Ch a có ph m mà g i ( ang ánh d , ch a h )
- o Ng i g i ph i g i c a thu c bài trên tay ( còn l i sau khi H Ph m), n u bài g i không h p  
l i, l i, id=NOT\_VALID
  - không úng vòng (ph i g i vào ng i Tr c)
  - ~~pos c g i ch a h ph m~~
  - ~~không tìm th y ph m t ng ng t i pos ó~~
  - phomID không t n t i
  - cây g i không t o ph m v i ph m ID
  - cây n m trong ph m ã h
  - cây ã g i
- o N u ã ánh xu ng, không c g i n a, l i id=NOT\_VALID

Comment [LockeVN26]: Th t  
khi k t thúc bài là H G i ánh i

#### ♦ L y danh sách bài trên tay (c a mình)

- o AU c thông tin v bài trên tay (c a mình)

*AU Required*

```
/play/van/baitrentay_list.ashx
```

#### Return data

```
<q stat="ok">  
  <data>  
    <cay></cay>  
    <cay></cay>  
  </data>  
</q>
```

- o Luôn luôn OK

#### ♦ Lấy danh sách bài ảnh

- o AU lấy danh sách bài ảnh c a m t v trí pos nào ó
- o N u không truy n tham s , API tr v danh sách bài ảnh (hi n t i) c a c v n (hi n t i)

*AU Required*

```
/play/van/baidadanh_list.ashx?pos={int}
```

Pos

V trí bài c n l y

Tu ch n

#### Return data

- o L y cây c a v trí xác nh

```
<q stat="ok">
  <data>
    <cay></cay>
    <cay></cay>
  </data>
</q>
```

**Comment [LockeVN27]:**

G i request l y Bài ảnh c a t ng pos m t là ph ng pháp async. V i web, t ng object Bài ảnh c a t ng Ch Ng it render l y bài c a nó.

V i Mobile, khi chuy n sang tab bài c a ng i ch i khác, lúc y m i load riêng ph n d l i u y v

- o Trong tr ng h p l y toàn b danh sách các cây, thông tin v pos s n m trong attribute c a cây
- o Các cây s c s p x p theo pos

```
<q stat="ok">
  <data>
    <cay pos=0></cay>
    <cay pos=0></cay>
    <cay pos=1></cay>
    <cay pos=2></cay>
    <cay pos=2></cay>
    <cay pos=3></cay>
    <cay pos=3></cay>
  </data>
</q>
```

- o Pos > 4, l i, tr v t ng t nh không truy n tham s (tr v t t)

**Comment [LockeVN28]:** S a

#### ♦ Lấy danh sách bài n

- o AU lấy danh sách bài n c a m t user nào ó
- o N u không truy n tham s , API tr v danh sách bài n (hi n t i) c a c v n (hi n t i)

*AU Required*

```
/play/van/baidaan_list.ashx?pos={int}
```

Pos

V trí bài c n l y

Tu ch n

### Return data

- o L y cây c a v trí xác nh

```
<q stat="ok">
  <data>
    <cay></cay>
    <cay></cay>
  </data>
</q>
```

- o Trong tr ng h p l y toàn b danh sách các cây, thông tin v pos s n m trong attribute c a cây

- o Các cây s c s p x p theo pos

```
<q stat="ok">
  <data>
    <cay pos=0></cay>
    <cay pos=1></cay>
    <cay pos=2></cay>
    <cay pos=3></cay>
    <cay pos=3></cay>
    <cay pos=3></cay>
  </data>
</q>
```

- o Pos > 4, l i, tr v t ng t nh không truy n tham s (tr v t t)

Comment [LockeVN29]: S a

### ♦ L y danh sách ph m ã h

- o AU l y danh sách ph m ã h c a m t seat nào ó trong v n
- o N u không truy n tham s , API tr v danh sách bài ã n (h i n t i) c a c v n (h i n t i)

### AU Required

```
/play/van/phomdaha_list.ashx?pos={int}
```

Pos

V trí seat c n l y ph m

Tu ch n

### Return data

- o L y danh sách ph m c a v trí xác nh pos=0:

```
<q stat="ok">
  <data>
    <phom>
      <id>number1</id>
      <cay></cay>
      <cay></cay>
      <cay></cay>
    </phom>
  </data>
</q>
```

```

        </phom>
        <phom>
            <id>number2</id>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
        </phom>
    </data>
</q>

```

- o Trong trường hợp đầy đủ danh sách các phom, thông tin về pos sẽ nằm trong attribute của phom
- o Các phom sẽ được sắp xếp theo pos
- o Không có phom không truy cập (trong VD để pos=3 món)

```

<q stat="ok">
    <data>
        <phom pos=0>
            <id>number1</id>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
        </phom>
        <phom pos=0>
            <id>number2</id>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
        </phom>
        <phom pos=1>
            <id>number3</id>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
        </phom>
        <phom pos=2>
            <id>number4</id>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
            <cay></cay>
        </phom>
    </data>
</q>

```

- o Pos > 4, tức là, trường hợp không truy cập tham số (trường hợp)

#### ♦ Xem lại thí nghiệm

Nhập lại thí nghiệm vào trong roottag của XML trở về

```
<q stat="ok" turn="{int}" >
```

#### ♦ Xem thông tin (kết quả, trạng thái, thông báo) của ván chơi

- o Lấy lại thí nghiệm

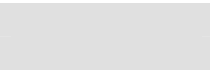
**Comment [LockeVN31]:** Phần này sẽ làm rõ hơn khi implement, vì server không push thông tin về client,

do vậy phần này chủ yếu phụ thuộc client client pooling và có giao diện phù hợp phần client cho user.

- o Các thông báo n u có (ai b tr ti n bao nhiêu, ai nh t nhì ba ...)
- o Ván hi n t i ã k t thúc ch a
- o C báo chuy n ván m i
- o Thông tin v n, ù, k t thúc ván
- o B ng thông báo c a ván ch i
- o ...

*AU Required*

```
/play/van/info_read.ashx
```



***Return data***

```
<q stat="ok">
  <data>
    <van></van>
  </data>
</q>
```

## 5.5 Admin

### ♦ Xoá s i ang có

#### ADMIN AU Required

- AdminAU c phép xoá s i hi n ang có
- S i s k t thúc mà không có giao d ch nào c th c hi n (hoà c làng)

```
/admin/game/soi_delete.ashx?soiid={int}
```

soiid ID c a S i

#### Return data

```
<q stat="ok">  
  <cmd>  
    <e></e>  
  </cmd>  
</q>
```

- M i tr ng h p sai h ng, tr v l i, id=NOT\_VALID

### ♦ Sòng reset

### ♦ Tournament reload



## 6 Kịch bản cho các hành động trong game

Cách mô tả này là dạng user story, hướng tới các bộ lập trình viên, các bộ có thể dễ dàng biến mô tả này thành tài liệu và module business cho chương trình

### 6.1 Kiểm thức ván

- Các client /community/soi/in liên tục, xem trạng result liên tục biến trạng qu ván, biến trạng đ của server cho các pos

[/play/van/info\\_read.ashx](/play/van/info_read.ashx)

- Tính điểm: Sau khi các pha đã hết xu và g thì các Cây trên tay sẽ sử dụng tính điểm
  - Điểm cách của 1 số điểm của Cây (A=1, J=11, Q=12, K=13).
  - Nếu bài nào có số điểm thấp thì thắng.
  - Trên hợp điểm thì tính theo thứ H, H thấp thì thắng.
- Trên hợp điểm cùng Móm, không tính điểm, mà tính điểm nào Móm thấp thì thắng.

### 6.2 Luật tính thắng bại

- Nội dung của ván là Chip. Mỗi Chip có thể biến thành x Coin (tuỳ theo nhóm chơi quy định)
- Client không cần thao tác với phần tính điểm, thắng bại. Hệ thống sẽ chia tỉ lệ Chip cho các bên liên quan thắng thua và bại

Các thắng bại sẽ tính theo quy tắc sau

- Ván kết thúc bằng Tính điểm: Người thắng sẽ lấy tất cả thắng của các Người còn lại. Người nhàn 1 Chip, bàn 2 Chip,бет 3 Chip.
- Móm phải 4 Chip.
- Khi ù, mỗi Người còn lại phải cho Người ù 5 Chip (tổng của Người ù là 15 Chip)
- Ù Khan, còng ù
- Ù Tròn, gộp ù
- Người bắt Chết phải 4 Chip cho Người nhàn
- Người nào không trong L, khi nhàn mà không có Ph cho Cây sẽ nhận 5 Chip cho mình Người còn lại (mỗi tổng của 15 Chip).
- Luật p Gà: Option. Khi bắt, Người bắt phải 1 Chip vào Gà.
- Khi ù (Ù, ù Tròn, ù Khan): Người ù nhận toàn bộ Chip trong Gà.

## 7 Technical notes

### 7.1 Cron job

- Server có cơ chế chuyển đổi theo một interval gọi các hàm API cho phép thể hiện một số hành động mà không cần tác động trực tiếp
  - Thiết lập trong trường hợp quá lâu không có lệnh client, do đó client sẽ tự động, do có tình trạng hoãn không chờ, không ra lệnh
  - Ghi log trạng, snapshot trạng thái hệ thống
  - Dọn rác, kiểm tra
- Nhanh gọn khi triển khai, có thể auto refresh một trình duy nhất làm việc này
- Có thể viết thêm trình admin để phát sinh các request này

Các trường hợp cần kiểm soát là

- Nồng độ cây đã gần đầy rác mà không vòng, không gửi lệnh để dọn dẹp
- Nồng độ disconnect tăng, không vào lại kịp để hệ thống kết thúc vận (và kết thúc sesi chia 15 chip cho mỗi icon li (lưu ý tăng disconnect)
- Thiết lập cảnh báo bên trái ngoài cùng của bài trên tay khi hết timeout của một lần quét

### 7.2 Cryptography

- Cryptography function: sử dụng khi giao tiếp với VTC

```
CspParameters csp = new CspParameters(1);
// Registry key name containing the RSA private/public key
csp.KeyContainerName = publicKey;
// Supply the provider name
csp.ProviderName = "Microsoft Strong Cryptographic Provider";
try
{
    RSACryptoServiceProvider rsa = new RSACryptoServiceProvider(csp);
    byte[] bytesToEncrypt =
System.Text.Encoding.UTF8.GetBytes(encryptValue);
    byte[] bytesEncrypted = rsa.Encrypt(bytesToEncrypt, false);

    // Extract our encrypted byte array into a string , return to our user
    encryptedValue = Convert.ToBase64String(bytesEncrypted);
}
catch (CryptographicException cex)
{
    Console.WriteLine(cex.Message);
}
catch (Exception ex)
```

```
{  
    Console.WriteLine(ex.Message);  
}  
return encryptedValue;
```

### **7.3 Webservice to VTC server**

- Sử dụng Microsoft webservice proxy (tìm ở trong VS2008) để kết nối tới dịch vụ webservice SOAP của VTC
- Yêu cầu phía VTC nhanh chóng trust server của TalaAPI