

Utilisation API

1) informations.....	2
2) connexion_utilisateur.....	2
3) rejoindre_partie.....	3
4) informations_partie.....	3
5) nouvelle_partie.....	4
6) nouvelles_etapes.....	4
7) lancer_des.....	5
8) Structure partie.....	5
9) Structure etape.....	6

Les URL d'accès aux différents points d'entrée sont construits sous la forme suivante :

URL de base du site WordPress

+ "wp-json/0ieServeur/"

+ code du point d'entrée

Si par exemple l'URL de base du site est <https://serveur/repertoire/>, alors le point d'entrée `informations` sera à l'url :

<https://serveur/repertoire/wp-json/0ieServeur/informations>

Le point d'entrée `informations` est accessible avec une requête HTTP GET et les autres points d'entrée avec une requête HTTP POST.

Les paramètres sont à envoyer au format multipart/form-data.

Les réponses sont au format JSON.

1) informations

Méthode `GET`

Réponse :

clé	contenu
<code>version</code>	version de l'extension du serveur
<code>nombre_joueurs</code>	liste de nombres de joueurs possibles dans une partie. C'est la seule option réglable d'une partie actuellement.

2) connexion_utilisateur

Méthode `POST`

Paramètres :

clé	contenu
<code>nom_utilisateur</code>	nom du joueur

Réponse :

clé	contenu
<code>id_utilisateur</code>	identifiant unique du joueur

jeton_utilisateur	jeton de connexion
nom_utilisateur	nom du joueur nettoyé. La mise en forme du nom peut être modifiée si le nom de joueur est déjà inscrit.
partie_en_cours	si le joueur n'est pas dans une partie, cette valeur n'est pas retournée. La structure retournée est décrite dans le paragraphe 7 .
parties_en_preparation	si le joueur est dans une partie, cette valeur n'est pas retournée. Cette valeur est une liste de parties avec l'identifiant en tant que clé et les champs suivants : <ul style="list-style-type: none"> titre nombre_joueurs : nombre total pour que la partie puisse commencer utilisateurs : liste des joueurs déjà prêts

3) rejoindre_partie

Paramètres :

clé	contenu
jeton_utilisateur	
id_partie	identifiant de la partie à rejoindre

Réponse :

clé	contenu
partie_en_cours	la structure est décrite dans le paragraphe 8

4) informations_partie

Ce point d'entrée permet de savoir quand il y a assez de joueurs prêts pour démarrer la partie.

Paramètres :

clé	contenu
jeton_utilisateur	

Réponse :

clé	contenu
partie_en_cours	la structure est décrite dans le paragraphe 8

5) nouvelle_partie

Paramètres :

clé	contenu
jeton_utilisateur	
titre	
nombre_joueurs	

Réponse :

clé	contenu
partie_en_cours	la structure est décrite dans le paragraphe 8

6) nouvelles_etapes

Paramètres :

clé	contenu
jeton_utilisateur	
date_etape_precedente	timestamp de la dernière étape déjà reçue

Réponse :

clé	contenu
etapes	liste des étapes la structure est décrite dans le paragraphe 9
timestamp	timestamp de la dernière étape de la liste

7) lancer_des

Ce point d'entrée fonctionne seulement pour le joueur qui doit lancer les dés.

Paramètres :

clé	contenu
jeton_utilisateur	

Réponse :

clé	contenu
etapes	liste des étapes la structure est décrite dans le paragraphe 9
timestamp	timestamp de la dernière étape de la liste

8) Structure partie

clé	contenu
id_partie	identifiant unique
titre	
cases	liste des cases. les codes possibles sont listés dans le paragraphe 10
nombre_des	
nombre_joueurs	nombre total de joueurs pour que la partie puisse commencer
id_joueur	identifiant du joueur à qui c'est le tour de jouer
etat	code de l'état <ul style="list-style-type: none">• preparation : attente d'avoir assez de joueurs• en_cours• finie
utilisateurs	liste des noms des joueurs
positions	liste des positions des joueurs

timestamp	timestamp de la dernière étape de cette partie
-----------	--

9) Structure `etape`

clé	contenu
<code>des</code>	liste des résultats des lancers de dés
<code>id_joueur</code>	joueur de cette étape
<code>id_joueur_suivant</code>	joueur suivant
<code>positions</code>	liste des positions des joueurs
<code>messages</code>	liste des codes de message : <ul style="list-style-type: none"> • <code>case_occupee</code> : le joueur est arrivé sur une case occupée. Il renvoie l'autre joueur à sa case d'origine. • <code>pont</code> : arrivée sur une case qui fait avancer de 6 cases. • <code>trop_loin</code> : le joueur est allé trop loin et revient en arrière. • <code>fin</code> : le joueur a gagné

10) Codes des types de case

- `simple` : case de base
- `debut` : 1^{re} case
- `fin` : dernière case
- `pont` : case qui fait avancer de 6 cases.