足球教父

服务器端 API设计文档

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 版本 | 作者 | 备注 |
| V1.0 | 金晶  [Gimli.king@live.com](mailto:Gimli.king@live.com) | 草稿 |
| V1.1 | 金晶 | 产品第一版  Issued at 2013.11.18 |
| V1.2 | 金晶 | 新增分组PVP赛相关功能。 |

目录

1. 特性 4

1.1 协议 4

1.2 术语 4

2. 命令族i – 服务器信息和用户鉴权 5

2.1 获取系统广播及版本号等信息 5

2.2 注册新的系统用户 5

2.3 更新用户信息(手机号码) – 停用 5

2.4 创建游戏服务器账户 6

2.5 用户登录游戏服务器 7

2.6 获取用户在各个游戏服务器上的UUID 8

2.7 根据渠道返回服务器组信息 9

2.8 断开与游戏服务器的socket连接 9

2.9 检测服务器连接 10

3. 命令族s – 游戏信息交互 11

3.1 获取俱乐部信息 11

3.2 强化俱乐部设施 12

3.3 扩建球场 12

3.4 球探 12

3.5 将指定球探结果放入转会清单 12

3.6 从球探结果直接签入球员 13

3.7 从转会清单签入球员 13

3.8 球员洗点(使用IQ卡) 13

3.9 球员留学 14

3.10 球员使用骨龄卡 14

3.11 出售球员 14

3.12 取得转会清单 15

3.13 取得资金信息 15

3.14 球员传承 15

3.15 确认球员洗点 16

3.16 检查本地球探冷却时间 16

3.17 把所有球探结果加入到转会清单 16

3.18 从转会清单中删除指定球员 16

3.19 扩张俱乐部规模 17

4. 命令族 t – 球队命令集 18

4.1 获取一线队球员名单 18

4.2 提交首发阵容名单 18

4.3 设置阵型战术 18

4.4 球员训练 19

4.5 获取球队首发名单 19

4.6 获取指定PID球员的信息 19

4.7 获取骨龄和IQ卡数量 19

4.8 设置球队阵形战术和先发阵容 20

5. 命令族m – 游戏支付卡兑现 21

5.1 兑付游戏卡 21

6. 命令组g – 比赛命令集 22

6.1 进行比赛 22

6.2 获取联赛赛程 22

7. 命令组 a – 辅助工具集 23

7.1 获取行动点数 23

7.2 购买行动点数 23

7.3 获取短信息 24

7.4 获取VIP剩余时长 24

7.5 查找好友俱乐部信息 24

7.6 发出好友请求 25

7.7 获取好友清单 25

7.8 通过好友申请 26

7.9 删除好友 26

7.10 获取好友申请清单 27

7.11 更新球会状态值 27

7.12 获取拍卖信息 27

7.13 发起投标请求 27

7.14 获取PVE/PVP比赛周新闻报 28

8. 命令组 x – 赞助商组 30

8.1 获取有效的赞助商 30

8.2 获取赞助 30

8.3 获取俱乐部状态 30

9. 命令组 p – 支付命令组 32

9.1 获取支付SNO 32

9.2 球员置换 32

10. 通用JSON对象 33

10.1 球员 33

10.2 赛程 34

# 特性

基于JAVA NIO的TCP/IP通讯协议。

非阻塞式多线程模型

TLS数据加密

集成Druid和Jedis连接池

## 协议

协议格式如下

REQ:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 命令族 | 命令号 | 参数 | 结束符号 |
| 注释 | 英文小写字符，一个字节 | 使用0补充完成的三位数字，三个字节 | JSON字串，不固定长度 | 回车符 |
| 示例 | i | 002 | {username:”foo”, password:”adlfaksjdf”} | \n\r |

ACK:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 命令族 | 命令号 | 参数 | 结束符号 |
| 注释 | 返回接收到的命令族和命令号 | | JSON字串 | 回车符 |
| 示例 | i | 002 | {ret:0, userid: 100001} | \n\r |

客户端通过发送socket通信命令向服务器端获取信息，命令按照命令族进行分类，由一位小写字母区分，通过命令号判断命令的不同，服务器端返回时与之类似。

## 术语

|  |  |
| --- | --- |
| 术语 | 意义 |
| 渠道ID，服务器组ID | 两属性代表相同意义。  渠道ID根据发行的渠道的不同，设定不同的编号。  对应每个渠道，客户端可以访问一定数量的服务器。 |
|  |  |
|  |  |

# 命令族i – 服务器信息和用户鉴权

## 获取系统广播及版本号等信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 | 无 |
| 返回值 | {v:int,vn:String, a:String, u: string} |
| 作用域 | v 游戏版本号，数字，客户端用来比对现有版本是否需要升级。  vn 游戏版本名称，用于显示  a 系统广播信息。  u 游戏更新地址，http绝对地址，当客户端发现客户端版本号与游戏先哟版本号不一致时，通过访问此地址进行更新。 |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |

## 注册新的系统用户

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 | {username:String, password:String,uc:String} |
| 返回值 | {ret:int, userid:int} |
| 作用域 | Username 用户的注册名  Password 用户密码，md5 encoded.  Ret 返回值 0 – 正常， 1 – 用户同名 ， 2 – 系统异常  uc: 设备键值 |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |

## 更新用户信息(手机号码) – 停用

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 003 |
| 参数 | {userid:int, phonenumber:string} |
| 返回值 | {ret:int} |
| 作用域 | Userid 用户全系统唯一id值  Phonenumber 手机号码.  Ret 返回值 0 – 正常， 2 – 系统异常 |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |

## 创建游戏服务器账户

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 004 |
| 参数 | {userid:int, uniqueCode:String, nickName:String, clubName:String , device:String, os:String, dpi:String,flagid:int , channelID: int} |
| 返回值 | {ret:int, uuid:String} |
| 作用域 | Userid 用户全系统唯一id值  uniqueCode 用户自手机取得的唯一标识  nickname 游戏昵称  device 设备名称  os 设备操作系统名称  dpi 设备分辨率  ret 返回值 0 – 正常 ，1 – 俱乐部同名 2 – 系统异常 91 – 俱乐部名称包含非法字符 92 – 用户昵称包含非法字符  flagid 俱乐部队徽ID  channelID 渠道id  uuid 返回用户在此服务器上的唯一id, 由32个字符组成 |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |



**游戏服务器用户创建完成之后，在redis上按照模板生成用户游戏信息。**

## 用户登录游戏服务器

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 005 |
| 参数 | {uuid:String, uniqueCode:String} |
| 返回值 | {ret:int} |
| 作用域 | Uuid 游戏服务器id  uniqueCode 手机唯一标识  ret 返回值 0 正常登录， 1 用户账户不匹配 2 系统错误 3 用户被锁定 4 用户已经登录 |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |

用户登录服务器时，检测uuid和unique是否与服务器中的记录匹配；

通过检查redis中的数据，检查用户是否已经登录，如果已经登录则返回4；

如果用户没有登录，则在redis增加键值标记用户已经登录；

在当日登录清单中增加用户的UUID备用(登录清单为set类型，不会保存重复的登录记录)。



## 获取用户在各个游戏服务器上的UUID

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 006 |
| 参数 | {username:string, password:String,uc:String} |
| 返回值 | {ret:int, gameAccountList[{serverid:int,uuid:string…}]} |
| 作用域 | Username 用户名  Password 密码 md5 encoded  uc 设备串号  Ret 返回值 0 正常， 2 系统异常  gameAccountList 游戏账户列表  serverid 游戏服务器id  uuid 游戏服务器上唯一id |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |

## 根据渠道返回服务器组信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 007 |
| 参数 | {groupid: int} |
| 返回值 | {ret:int, gameServerList[{ gameserverid:int , ip:string, port:string, name:string, statues:int}]} |
| 作用域 | Ret 0 正常返回 2 系统异常  gameaccountlist  gameserverid 游戏服务器唯一id  ip 服务器IP地址  port 服务器端口号  name 服务器名称  statues  0 推荐服务器  1 正常  2 繁忙  3 关闭注册  4 离线  当数据库中 register\_user 超过Max\_Register 的80%时，statues返回繁忙  当前时间值(精确到秒)减去数据库中 lastupdate时间值过180 时，statues返回离线。  数据库中IS\_RECOMMENDED为0 则为推荐服务器  数据库中REGABLE 为1 则为关闭注册，0为正常。  状态优先级依次为： 4, 3,2,0,1 |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |

## 断开与游戏服务器的socket连接

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 999 |
| 参数 |  |
| 返回值 |  |
| 作用域 | 断开socket 连接 |
| 备注 | 无需登入系统亦可访问 |

* 主动或者被动断开socket连接之后，都会在游戏服务器上去除已经登录标记。

## 检测服务器连接

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 888 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {timestamp:int} |
| 作用域 | timestamp 返回服务器当前时间，精确到秒 |
| 备注 | 无需登录 |

* 主动或者被动断开socket连接之后，都会在游戏服务器上去除已经登录标记。

# 命令族s – 游戏信息交互



## 获取俱乐部信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {"arenaLevel":int,"clubFlag":int,"formation":{"formations":[1,1,1,1,1,1,1,1]},"gameLevel":int,"lastLogin":int,"leagueGoalTimes":int,"leagueLoseTimes":int,"leagueWinTimes":int,"loginCount":int,"maxTeamMemberCount":int,"pvpGoalTimes":int,"pvpLoseTimes":int,"pvpRank":int,"pvpWinningTimes":int,"statues":int,"tactics":{"tacticses":[1,1,1]},"trainLevel":int,"usedFormation":int,"usedTactics":int} |
| 作用域 | arenaLevel 俱乐部球场等级  clubFlag 球队队徽  formation 球队阵型等级, 8位数组，里面的数字代表各个阵型的技术等级  tactics 战术等级，3位数组，代表战术等级  gameLevel 球队联赛等级  lastLogin 上次登录时间戳，精确到毫秒  leagueGoalTimes 联赛进球数量  leagueLostTimes 联赛失败次数  leagueWinTimes 联赛获胜次数  loginCount 连续登录天数  maxTeamMemberCount 球队最大一线队球员数量  pvpGoalTimes pvp进球数量  pvpLoseTimes pvp 比赛失败次数  pvpWinningTimes pvp获胜次数  pvpRank pvp等级  statues 球队事件状态值  trainLevel 联赛训练等级  usedFormation 球队正在使用的阵型，0-7  useTactics 球队正在使用的战术 0-2  actionPoint 行动点数  actionPointMax 行动点数上限  nextUpdateTime 行动点下次更新时间  timestamp 服务器时间戳  money 游戏币数量  cash 点券数量  vipttl vip剩余时长，单位秒 |
| 备注 |  |

## 强化俱乐部设施

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {ret:int } |
| 作用域 | ret 返回值， 0 成功； 1 资金不足； 2 系统异常 3 已经达到最高上限 |
| 备注 |  |

## 扩建球场

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 003 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {ret:int } |
| 作用域 | ret 返回值， 0 成功； 1 资金不足； 2 系统异常 3 已经达到最高上限 |
| 备注 |  |

## 球探

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 004 |
| 参数 | {level:int} |
| 返回值 | { ret: int, 或加上球员json } |
| 作用域 | ret 返回值 0 正常 1 资金不足； 2 系统异常 3 本地球探未到可用时间  level 派遣的球探等级 1-3，总共3级  返回值正常时返回球员信息json |
| 备注 |  |

## 将指定球探结果放入转会清单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 005 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 |  |
| 作用域 | ret 返回值  0 成功 1 球探清单为空 3 转会清单已满 |
| 备注 |  |

## 从球探结果直接签入球员

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 006 |
| 参数 | {pid:string} |
| 返回值 |  |
| 作用域 | ret 返回值  0 签入成功 1 球探清单为空 2 系统异常 3 一线队位置不足 4 存在同  客户端在使用时，应先判断一线队是否位置不足  Ret 4几乎不存在发生概率，此处为谨慎考虑。 |
| 备注 |  |

## 从转会清单签入球员

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 007 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {ret: int } |
| 作用域 | ret 返回值  0 签入成功 1 指定球员ID不存在 2 系统异常 3 一线队位置不足 4 存在同名球员  pid 转会清单中球员的UUID |
| 备注 |  |

## 球员洗点(使用IQ卡)

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 008 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {ret: int , player: String } |
| 作用域 | ret 返回值  0 使用成功 1 指定球员ID不存在 2 系统异常 3 卡片数量不足  pid 转会清单中球员的UUID  player 球员信息json |
| 备注 |  |

## 球员留学

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 009 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {ret: int , player: String } |
| 作用域 | ret 返回值  0 使用成功 1 指定球员ID不存在 3 资金不足  pid 转会清单中球员的UUID  player 球员信息json |
| 备注 |  |

## 球员使用骨龄卡

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 010 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {ret: int , player: String } |
| 作用域 | ret 返回值  0 使用成功 1 指定球员ID不存在 2 系统异常 3 卡片数量不足  pid 转会清单中球员的UUID  player 球员信息json |
| 备注 |  |

## 出售球员

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 011 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {ret:int , money: int } |
| 作用域 | ret 返回值  0 出售成功 1 指定球员id不存在  money  球员卖出价格。  此处客户端检测用户目前现有球员数量是否大于16. |
| 备注 |  |

## 取得转会清单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 012 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {transferList[{  {player 1 json}, { player 2 json}  }]} |
| 作用域 | transeferList 中为球员清单 |
| 备注 |  |

## 取得资金信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 013 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {money:int, cash:int } |
| 作用域 | Money 游戏货币数量  Cash 游戏实体货币数量 |
| 备注 |  |

## 球员传承

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 014 |
| 参数 | {t: String , s: String} |
| 返回值 | {ret:int, xp:int } |
| 作用域 | Teacher 传授球员pid  Student 学员pid  返回值  Ret 3 指定的老师为先发球员 , 0 传承成功  Xp 传承获得的经验值数量 |
| 备注 | Teacher 不得为先发阵容中的一员 |

## 确认球员洗点

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 015 |
| 参数 | {pid: string } |
| 返回值 | {ret: int,o:int,d:int} |
| 作用域 | Pid 球员id， ret 洗点结果  Ret 0 洗点成功， 1 球员不存在  o洗点后攻击力 d洗点后防御力 |
| 备注 |  |

## 检查本地球探冷却时间

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 016 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {ttl: int} |
| 作用域 | Ttl 本地球探还有多长时间才可以被使用，精确到秒  当ttl = 0时表示可以使用 |
| 备注 |  |

## 把所有球探结果加入到转会清单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 017 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {ret:int} |
| 作用域 | 返回值  0 – 正常返回  1 – 球探结果为空 |
| 备注 |  |

## 从转会清单中删除指定球员

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 018 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {ret:int} |
| 作用域 | 返回值  0 – 移除成功  3 – 移除失败 |
| 备注 |  |

## 扩张俱乐部规模

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 019 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {ret:int} |
| 作用域 | 返回值  0 – 正常返回，扩建成功  1 – 货币不足 |
| 备注 | 扩张俱乐部需要消耗500点券。 |

# 命令族 t – 球队命令集



## 获取一线队球员名单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 |  |
| 返回值 | { 全员 list {[]} } |
| 作用域 | 返回全体球员json值。 |
| 备注 |  |

## 提交首发阵容名单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 | {crew:{  “1”:pid, “2”:pid….}} |
| 返回值 | {ret:int } |
| 作用域 | ret 返回值  0 成功 1 失败，数据错误 |
| 备注 | Crew 中，采用位置做key， pid为球员ID。  例如  {"crew":{“1”:"e98557b9f0e748caf484ba1bc44957a",”2”:" e3i4jdk3kkd48jsk3jr8402jdk3jd93" ……}} |

## 设置阵型战术

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 003 |
| 参数 | {formation: int, tactic : int} |
| 返回值 | {ret: int} |
| 作用域 | formation 阵型 id  tactic 战术id  ret 返回值  0 成功 1 无效的阵型id 3 无效的战术id |
| 备注 |  |

## 球员训练

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 004 |
| 参数 | {players:string[]} |
| 返回值 | {ret:int, ap:int, xpList:int[] } |
| 作用域 | Ret 0 正常  1 费用不足或者行动力不足  Xplist [ player1xp, player2xp,player3xp]  如果参加训练的球员位置为空，依然将返回0  ap 剩余的AP值 |
| 备注 |  |

## 获取球队首发名单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 005 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {crew:{postion:int:pid:String, ……}} |
| 作用域 | Crew返回各个位置上球员ID |
| 备注 |  |

## 获取指定PID球员的信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 006 |
| 参数 | {pid:String} |
| 返回值 | {playerJson} |
| 作用域 | pid 制定的球员ID值  返回一个球员的json |
| 备注 |  |

## 获取骨龄和IQ卡数量

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 007 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {iq:int, age:int} |
| 作用域 | Iq iq卡数量  age 骨龄卡数量 |
| 备注 |  |

## 设置球队阵形战术和先发阵容

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 008 |
| 参数 | {f:int, t:int, crew{“1”:pid, “2”:pid …..  }  } |
| 返回值 | {ret:int,} |
| 作用域 | Ret 0 正常  1 先发阵容设置失败  11 无效阵形 13 无效战术 |
| 备注 |  |

# 命令族m – 游戏支付卡兑现



## 兑付游戏卡

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 | {sn:int, code:int} |
| 返回值 | {ret:int, msg:string } |
| 作用域 | Sn: 卡号， 由10位数字组成，前3位为分类卡号，后期7位为卡序列号  Code: 密码，用于鉴定卡号  Ret: 返回值， 0 充值成功， 1 鉴权错误(卡号密码不符) ， 2 系统异常  3 活动已经过期， 4 卡已经被使用或卡片不存在， 5 超过使用次数限制  每一类型的卡片，在使用时可能具有使用次数限制。 |
| 备注 | 需要登录。 |

活动创建时数据关联中心服务器中两个数据表promotion 和 voucher。

在promotion中创建活动时，将同时创建一张表明为 voucher + 活动ID的新表，同时按照需求填入足够的数据数。

当获得用户请求时，先分析sn中int的前三位，提取出活动信息，确认活动信息有效之后，查询voucher表中与sn中后7位对应的记录号，如果卡片未被使用，则进行充值。

# 命令组g – 比赛命令集



## 进行比赛

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 | {gameType:int, gameStyle:int , gameBonus: int } |
| 返回值 | TODO |
| 作用域 | gameType : 比赛类型， 联赛，pvp，挑战赛 对应 1/2/3  gameStyle: 比赛风格， 力量/技术/速度/全能 对应 1/2/3/4  gameBonus: 比赛奖金 0/100/500/1000/5000 对应 1/2/3/4/5 |
| 备注 |  |

## 获取联赛赛程

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {teamJson…} |
| 作用域 | 当没有赛程或者赛程已经进行到结束时，创建新的赛程。  返回赛程为一组未来联赛对手，对手的offense 和 defense数值为估值，与实际运算时有少许出入。  返回数值为一组队伍属性 |
| 备注 |  |

## 获取挑战赛信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 003 |
| 参数 | 无 |
| 返回值 | {i:int, htn:String, ltn:String, hp:int, lp:int, s:int, lapf:int,hapf:int, hmt:int,lmt:int,rlt:int,rht:int } |
| 作用域 | i 挑战赛类型，根据每天进行的挑战赛，数值分别为 0 – 球员卡挑战赛；1 – 道具挑战赛； 2 – 经验货币挑战赛； 3 – 终极挑战(可以获取高级球员卡)  htn 高级挑战赛对手的名称  ltn 低级挑战赛对手的名称  hp 高级挑战赛对手的强度，类似联赛中表示球队的强度  lp 低级挑战赛对手的强度  lapf 低级挑战赛所需要耗费的体能  hapf 高级挑战赛说需要耗费的体能  hmt 高级挑战赛可以参加最大次数  lmt 低级挑战赛可以参加的最大次数  rlt 低级挑战赛已经完成的次数  rht 高级挑战赛已经完成的次数  lowEndBonus, highEndBonus为低级高级挑战赛获得奖励的具体内容。  当挑战类型为1时，此两项内容为固定值，即低级挑战赛奖励3张IQCard，高级挑战赛奖励3张AgeCard。 |
| 备注 |  |

## 获取分组赛信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 004 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {r : [{c:String, s:int}], m: int } |
| 作用域 | r 返回一个数组，按排位高低顺序列出排位信息  m 报名标志, 0 表示未报名， 1表示已经报名  c 俱乐部名称  s 分数  由于比赛赛制关系，用户可以在非比赛日报名参加比赛，所以在使用报名功能前的展示界面，就提示用户是否具有报名的可能性。  当未报名时，用户的r返回值也可能包含内容。 |
| 备注 |  |

## 排位赛报名

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 005 |
| 参数 | 没有参数 |
| 返回值 | {ret:int} |
| 作用域 | ret 返回0表示正常返回,返回1 表示报名时出现异常。 |
| 备注 | 报名参加排位赛 |

# 命令组 a – 辅助工具集



## 获取行动点数

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 | 无 |
| 返回值 | {actionPoint:int , nextUpdateTime:int , timestamp:int, actionPointMax:int} |
| 作用域 | actionPoint 行动点数  nextUpdateTime 下一次获得一点行动点数的时间，单位为秒  timestamp 时间戳  actionPointMax 行动力最大值 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 购买行动点数

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 | 无 |
| 返回值 | {actionPoint:int , nextUpdateTime:int } |
| 作用域 | 购买游戏AP值，将AP值补充到最大  Ret: 返回值  0 - 正常购买  1 - 系统异常  2 - 游戏货币不足  3 - 已经达到最大购买次数。  最大购买次数： 普通用户每天可以购买1次，第一次购买50 点券；  付费用户每天可以额外购买2次，第二次购买50点券，第三次购买 100点券。  VIP用户每天可以再额外购买1次,第四次购买100点券。 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 获取短信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 003 |
| 参数 | 无 |
| 返回值 | { moreSMS:int , sms:[SMS] } |
| 作用域 | moreSMS – 1 还有更多短信 0 没有更多短信  sms: 短信数组  { from : 发件人的uuid,  fromName 发件人姓名  content 短信内容  cash 短信附带 点券数量  money 短信附带 游戏币数量  issuedDate 短信发出的时间(创建的时间)  } |
| 备注 | 需要登录。  一次命令最多会取回5条短信 |

## 获取VIP剩余时长

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 004 |
| 参数 | 无 |
| 返回值 | { ttl:int } |
| 作用域 | 返回值：  ttl 返回VIP剩余的秒数。 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 查找好友俱乐部信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 005 |
| 参数 | {i:int} |
| 返回值 | {ret:int,  c: {clubID:String, clubName:String, power:int, gameLevel:int, flag:int}  } |
| 作用域 | i : 用户唯一ID值。  返回值  ret 0 正常 1 用户不存在  c club信息的sns版本  clubID 俱乐部/用户的uuid,  clubName 俱乐部名称,  power 俱乐部综合实力,  gamelevel: 俱乐部联赛等级,  flag: 俱乐部队徽ID,  pvpRank 球队pvp等级 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 发出好友请求

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 006 |
| 参数 | {u:String} |
| 返回值 | {ret:int,  {clubID:String, clubName:String , flag: int, gameLevel: int, power:int }  } |
| 作用域 | u : 目标的uuid  返回值  ret 0 正常 1 用户请求数量达到最大值 3 不可以向自己发起好友请求  c 俱乐部信息简化版  clubID 球队uuid  clubName 俱乐部名称  flag 队徽  gameLevel 球队联赛等级  power 球队综合实力  pvpRank 球队pvp等级 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 获取好友清单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 007 |
| 参数 |  |
| 返回值 | {fs{  [{俱乐部信息简化版 }…]  }  } |
| 作用域 | 返回值 fs 一组简化版的俱乐部信息，  fs 俱乐部信息简化版  clubID 球队uuid  clubName 俱乐部名称  flag 队徽  gameLevel 球队联赛等级  power 球队综合实力  pvpRank 球队pvp等级 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 通过好友申请

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 008 |
| 参数 | {r:String} |
| 返回值 | { ret:int} |
| 作用域 | 参数： r  请求者的uuid  返回值：  ret 1 好友数量达到上限  3 不可以加自己为好友  0 成功 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 删除好友

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 009 |
| 参数 | {f:String} |
| 返回值 | { ret:int} |
| 作用域 | 参数： f  好友俱乐部的uuid  返回值：  ret  0 成功 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 获取好友申请清单

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 010 |
| 参数 |  |
| 返回值 | { ret:int} |
| 作用域 | 返回值：  返回值一组简化版的俱乐部信息。 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 更新球会状态值

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 011 |
| 参数 |  |
| 返回值 | { ret:int} |
| 作用域 | 返回值：  Ret 0 正常 1 错误的状态值  s 新的状态 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 获取拍卖信息

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 012 |
| 参数 |  |
| 返回值 | { “player”: 球员信息json, bidPrice:int, ttl:long, bidder:String, “mc”:int} |
| 作用域 | 返回值：  Player 球员信息JSON  bidPrice 最高中标价  ttl 到期时间，精确到毫秒  mc 邮件数量  bidder 中标者昵称 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 发起投标请求

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 013 |
| 参数 | {b:int} |
| 返回值 | { ret:int} |
| 作用域 | 参数:  b 投标价  返回值：  Ret 0 正常  1 用户已经投标  2 超过投标时间限制  3 所持有的点券不足或者投标价格低于最高价 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 获取PVE/PVP比赛周新闻报

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 014 |
| 参数 | {t:int} |
| 返回值 | { ret:int, report:{t:int, i:int,c:{“1”:””,”2”:””, “3”:””, “4”:””, “5”:””}}} |
| 作用域 | 参数:  t 新闻类型， 1 为PVE新闻， 2为PVP新闻  返回值：  Ret 0 正常， 1 新闻内容不存在或者读取新闻内容时异常  此时客户端应该不弹出新闻内容界面。  report 新闻内容主题  t 新闻类型，同参数中的新闻类型  i 新闻期别，客户端使用这个数值来判断是否需要弹出新闻  c 新闻内容，内容为以排位为key的string 内容。String内容中使用”,”来分割数据，依次为队伍名称, 上周胜场数, 上周中比赛数, 进球数。 |
| 备注 | 需要登录。  每周2凌晨1点开始 - 周3 23点，在第一次进入俱乐部界面时，弹出PVE新闻报纸界面，同新手教程中新闻界面。  每周4 2点开始 - 下周1 23点，在第一次进入俱乐部界面时，弹出PVP新闻。  每天，客户端都要尝试发送一次请求获取新闻的内容，根据i判断新闻内容是否发生变更(pve 的i值和pvp的i值)，如果i没有变化则不弹出新闻界面。  当用户收到ret = 1时，不要弹出错误界面。  当收到的比赛内容不足原定的位置数时，比如计划展示排位前5的队伍，结果符合要求的队伍只有4只，系统会用NA,NA,NA,NA填入c中的相应字段中，此时在界面上展示的为： 从缺。 |

# 命令组 x – 赞助商组



## 获取有效的赞助商

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 | 无 |
| 返回值 | {sps: int[] } |
| 作用域 | sps 返回所有可提取的赞助商ID |
| 备注 | 需要登录。 |

## 获取赞助

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 | {sps:int} |
| 返回值 | {ret: int} |
| 作用域 | sps 赞助商的ID，客户端系统本地保存所有赞助商的ID值，通过比对8.1 API获得可用的赞助商。  Ret  0 赞助商获取成功  3 不具备获取赞助的资格 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 获取俱乐部状态

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 | { } |
| 返回值 | { "hpr":int,"l7c":int,"mes":int,"mps":int,"wbe":int,"wbp":int} |
| 作用域 | Sps获取俱乐部状态部分补足信息。  hpr 最高排位等级  l7c顶级联赛夺冠  mes联赛最大连胜  mps排位赛最大连胜  wbe入选联赛周最佳  wbp入选排位赛周最佳 |
| 备注 | 需要登录。 |

# 命令组 p – 支付命令组



## 获取支付SNO

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 | {i:int, p:int} |
| 返回值 | {ret:int , sno:String } |
| 作用域 | 参数：  i 产品ID, p 支付渠道ID  返回值  ret -0 正常, 1 产品不存在  s SNO, 55位的串号 |
| 备注 | 需要登录。 |

## 球员置换

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 002 |
| 参数 | t – 置换类型， 1 为蓝色球员置换 2 为紫色球员置换  p – 参与置换的球员的pid列表 ， 数组  s – 目标球员位置 |
| 返回值 | ret – 0 正常返回 ， 9 t参数不正确， 7 参与置换的球员数量不足或等级不足  p – 完成置换的球员ID |
| 作用域 |  |
| 备注 | 需要登录。 |

# 命令组 v – 卡密命令组

## 兑换卡密

|  |  |
| --- | --- |
| 命令号 | 001 |
| 参数 | sn 用来兑换的卡密 |
| 返回值 | ret – 0 正常返回 ， 1 – 卡号无效， 2 – 系统异常， 3 – 活动过期， 4 – 卡号已经被使用，或卡号不存在 ，5 – 超过使用上限， 7 – SN长度不合法  msg – 正常运行时返回的参数值  limit – 当达到使用上限时，返回最大可以使用的次数 |
| 作用域 |  |
| 备注 | 需要登录。 |

# 通用JSON对象

## 球员

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 作用 |
| playerID | string | PID,32位string |
| playerRealID | string | 非虚构球员ID,数字构成 |
| playerName | string | 球员姓名 |
| playerLevel | int | 球员等级 |
| playerSkill | int | 球员特技id |
| offense | int | 进攻能力 |
| defense | int | 防守能力 |
| offenseQuality | int | 进攻素质 |
| defenseQuality | int | 防守素质 |
| playerType | int | 球员风格， 力量/速度/技术/全能 |
| playerClass | int | 球员分等， s/a/b/c/d 决定球员卡片背景颜色，代表了总体来说球员优秀程度 |
| postion | int | 位置 1/2/3/4 分别对应 fw/mf/df/gk |
| experience | long | 球员经验值 |
| ttl | long | 用途待定 |
| avtaorID | int | 球员头像id |
| sportLifeMax | int | 运动生涯最大值 |
| sportLife | int | 运动生涯 |
| IQCardUseageCount | int | 球员使用IQ卡次数 |
| ageCardUseageCount | int | 球员使用骨龄卡次数 |
| enchancedOffenseQuality | int | 球员强化后攻击素质，用于用户使用了IQ卡之后，待确认的能力属性 |
| enchancedDefenseQuality | int | 球员强化后防御素质，用途同上。 |
| comment | String | 球员简介 |

## 赛程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 作用 |
| scheduleList | List | 一组比赛对手的ID,内容是String |
| gameAtHome | List | 一组比赛是否为主场，内容是boolean |
|  |  |  |