# 登录模块

## 验证身份

1. 请求地址： user/verify
2. 传入参数: { loginname: ’shihua’, password: ‘123456’ }
3. 服务器传回：

{code: 0, data: {uid: ‘888888’, permission:’manager’},message:’用户名密码正确’}

* code为0表示用户名密码正常，不为0则表示账户验证失败。
* uid是用户的识别id，在其它页面会用来识别用户。
* permission代表用户的权限,有manager 和 normal 两个值。

根据结果判断跳转至对应的页面

## 创建新用户

前端传入

1. 请求地址： user/new
2. 传入参数:   
   {loginname: ’shihua’, password: ‘123456’,name:’石华’,permission:’normal’}
3. 服务器传回：

{code: 0, data: {uid: ‘888888’, permission:’manager’},message:’用户创建成功’}

* code为0表示创建成功，不为0则表示失败。
* permission代表用户的权限,有manager 和 normal 两个值。

## 获取用户信息

1. 请求地址： user/get

传入参数:

1. 服务器传回：

{code: 0, data: {loginname: ’shihua’, password: ‘123456’,name:’石华’,permission:’normal’}, message:’ok’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。

## 编辑用户信息

1. 请求地址： user/edit
2. 传入参数:

{password: ‘123456’, name:’石华’, permission:’normal’} (修改后的数据，其中uid不可修改)

1. 服务器传回：

{code: 0, data:‘’, message:’修改成功’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。
* permission代表用户的权限,有manager 和 normal 两个值。
* 如果其中一项不需修改，只需保持为空即可，如password:’’ 。

## 删除用户

1. 请求地址： user/del
2. 传入参数:
3. 服务器传回：

{code: 0, data:‘’, message:’删除成功’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。

# 技能管理模块

## 创建新技能

1. 请求地址： skill/new
2. 传入参数:

{skillname: ’胸口碎大石’, availtime: ‘2014-12-31}

1. 服务器传回：

{code: 0, data:‘’,message:’创建成功’}

* code为0表示创建成功，不为0则表示失败。
* permission代表用户的权限,有manager 和 normal 两个值。

## 获取技能列表

1. 请求地址： skill/get
2. 传入参数:

{uid:’888888’}

1. 服务器传回：

{code: 0, data: [{skillid:’1’,skillname: ’胸口碎大石’, availtime: ‘2014-12-31’},{ skillid:’2’,skillname: ’html’, availtime: ‘2014-12-31’},{ skillid:’3’,skillname: ’bootstrap’, availtime:’2014-12-31’}], message:’ok’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。
* skillid用于识别技能

## 编辑单条技能

1. 请求地址： skill/edit
2. 传入参数:

{skillid:’1’,skillname: ’胸口碎大石’, availtime: ‘2014-12-31’}

1. 服务器传回：

{code: 0, data:‘’, message:’修改成功’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。

## 删除技能

1. 请求地址： skill/del
2. 传入参数:

{ skillid:’1’}

1. 服务器传回：

{code: 0, data:‘’, message:’删除成功’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。

# 题库管理模块

## 创建新题目

1. 请求地址： question/new
2. 传入参数:

{ qtitle:’下面正确的是？’,

qoptions:[

{option:’A’,’content’:’明天周末’}，

{option:’B’,’content:’明天周1’}，

{option:’C’,’content:’明天周3’}，

{option:’D’,’content:’明天周2’}],

standard\_answer：’A}

1. 服务器传回

{code: 0, data:‘’,message:’创建成功’}

* code为0表示创建成功，不为0则表示失败。
* qtitle题目标题，   
  qoptions是一个选项内容的数组，其中的每个json对象就是一个选项的信息  
  standard\_answer是正确答案，  
  contributor是题目贡献者的身份识别id

## 获取题目列表（管理模块下）

1. 请求地址： question/getAll
2. 传入参数:
3. 服务器传回

{code: 0,

data: [

{ qtitle:’下面正确的是？’, qoptions:[{option:’A’,’content’:’明天周末’}，{option:’B’,’content:’明天周1’}，{option:’C’,’content:’明天周3’}，{option:’D’,’content:’明天周2’}], standard\_answer：’A’, contributor:’888888’ }，

{ qtitle:’下面正确的是？’, qoptions:[{option:’A’,’content’:’明天周末’}，{option:’B’,’content:’明天周1’}，{option:’C’,’content:’明天周3’}，{option:’D’,’content:’明天周2’}], standard\_answer：’A’}

],

message:’ok’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。
* data数组中的每个习题就是一道题目的所有信息

## 编辑单条题目

1. 请求地址： question/edit
2. 传入参数:

{qid:’1’,

qtitle:’下面正确的是？’,

qoptions: [

{option:’A’,’content’:’明天周末’}，

{option:’B’,’content:’明天周1’}，

{option:’C’,’content:’明天周3’}，

{option:’D’,’content:’明天周2’}

],

standard\_answer：’A’,

contributor:’888888’

} (修改后的数据，其中qid不可修改)

1. 服务器传回

{code: 0, data:‘’, message:’修改成功’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。

## 删除题目

1. 请求地址： question/del
2. 传入参数: { qid:’1’}
3. 服务器传回:

{code: 0, data:‘’, message:’删除成功’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。

# 考试模块

## 获取题目信息

1. 请求地址：
   1. 练习模式：exam/getPractice
   2. 挑战模式：exam/getChallenge
2. 传入参数:
3. 服务器传回：

{code: 0,

data: [

{ qid:’1’, qtitle:’下面正确的是？’, qoptions:[{option:’A’,’content’:’明天周末’}，{option:’B’,’content:’明天周1’}，{option:’C’,’content:’明天周3’}，{option:’D’,’content:’明天周2’}] }，

{ qid:’2’, qtitle:’下面正确的是？’, qoptions:[{option:’A’,’content’:’明天周末’}，{option:’B’,’content:’明天周1’}，{option:’C’,’content:’明天周3’}，{option:’D’,’content:’明天周2’}] }

],

message:’ok’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。
* data数组中的每个元素就是一道题目的所有信息,qid是其唯一的识别序号，题目的排序按照遍历的先回即可

## 提交练习、挑战的答卷

1、请求地址：

* 1. 练习模式：exam/commitPractice
  2. 挑战模式：exam/commitChallenge

2、传入参数:

{data: [

{ qid:’1’, response:’A’ }，

{ qid:’2’, response:’B’ }

]}

3、服务器传回：

1. 练习模式：

{code: 0,

data: [

{ qid:’1’, response:’A’, standard\_answer:’C’}，

{ qid:’2’, response:’B’, standard\_answer:’C’}

],

message:’ok’}

1. 挑战模式：

{code: 0,

data: [

{ qid:’1’, response:’A’, standard\_answer:’C’}，

{ qid:’2’, response:’B’, standard\_answer:’C’}

],

level: ‘炮灰’

message:’ok’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。
* data数组中的每个元素就是一道题目的答题信息，response是考生的选择

# 个人技能等级查询排行模块

## 获取个人技能信息

1. 请求地址： level/getLevelByUid
2. 传入参数 {uid:’888888 }
3. 服务器传回：

{code: 0,

data: [

{ skillid:’1’, skillname:’HTML’, availtime:’2014-12-31’, level:’精通’ }，

{ skillid:’2’, skillname:’HTML5’, availtime:’2014-12-31’, level:’精通’ }

],

message:’ok’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。

## 获取技能排行信息

1. 请求地址： level/getLevelRanklist
2. 传入参数 {uid:’888888 }
3. 服务器传回：

{code: 0,

data: [

{ skillid:’1’, skillname:’HTML’, availtime:’2014-12-31’, userlist:[

{name:’石华’,level:’精通’}，{name:’石华2’,level:’精通’}

] }，

{ skillid:’2’, skillname:’HTML5’, availtime:’2014-12-31’, userlist:[

{name:’石华’,level:’精通’}，{name:’石华2’,level:’精通’}

] }

],

message:’ok’}

* code为0表示操作成功，不为0则表示失败。
* 每个技能只返回前十条排行