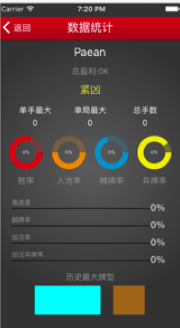
# 需求：

1. 获得用户自己创建牌局（这个牌局是没有结束的）的个数接口
2. 数据统计的接口



1. 购买钻石成功后修改钻石数量的接口

# 修改：

1. borad\_collection\_list 收藏列表需要返回一个到 发牌 翻牌 转牌 河牌 摊牌 弃牌的状态值

2. login 能建多少个牌局（**card\_max\_board**）初始值 1，收藏牌局（**card\_max\_board\_round\_collet**）的初始值为50，基础的俱乐部人数上限（**card\_max\_club\_member**）50，能创建的俱乐部个数（**card\_max\_club**）2，

3. club\_money\_history\_out 俱乐部基金支出历史 （缺少头像 、昵称的参数）

4. borad\_collection\_add牌局内点击收藏 发送请求的时候 服务器能不能判断这首牌是否有收藏过 (另外收藏列表应该需要一个删除收藏牌局的接口)

5.俱乐部战绩不到正常结束时间退出， 获取不到最后的战绩数据 getBoardResult

6. 点击牌局中玩家头像显示个人信息getUserInfoWithUserID（现在是没胜率等信息）

7. borad\_collection\_add 赢的钱为0发送请求失败

{

"action" : "borad\_collection\_add",

"uid" : "11",

"money" : "0",

"common\_card" : "H11,D12,D3,H13,D9",

"hand\_card" : "S9,S2",

"token" : "dkkjtsgfpuzrzjsfigdxeenvajlarlje",

"type" : 2,

"bid" : "1620",

"seq" : "18"

}

<< 09:30:42 HMHTTPRequestModel.m:106 >> URL:http://139.196.181.78/yjb/yjb\_api/

<< 09:30:42 HDHTTPBaseModel.m:149 >> responseString===={"status":1,"message":"输赢金额不能为空！","data":""}

8. stat\_money\_date\_count 玩家玩的当天柱状图数据是没有的，必须等第二天才有数据。

9. shop\_products （type 为2钻石商品的请求）（返回商品数据档位所花费金钱多了个0）

10. stat\_board\_history 和borad\_collection\_list 需返回一个参数--这次牌桌的详细各个玩家玩牌步骤数据