**单场赛事插件说明文档**

**Date:2013年5月14日**

**名称：jquery.sgfmplay.js**

**功能**：单式和滚球页面赛事的展示。

**需要引入的文件**：jquery..js

**初始化**：sgfmplay(settings)

**settings(Map)**：一个以"{键:值}"组成的Object初始设置,settings键值对中的键包括属性和事件。下面就这两种类型列出两个表格加以说明。

**settings属性**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 说明 | 是否必填 |
| allData | String | 全量数据的url地址 | 必填 |
| frameInfo | Array  [string,number] | 数组第一个元素为框架数据的url,第二个元素是请求的时间间隔毫秒值。如  ["frameInfoUrl",4000] | 必填 |
| gameInfo | Array  [string,number] | 数组第一个元素为状态数据的url,第二个元素是请求的时间间隔毫秒值。如  ["frameInfoUrl",4000] | 必填 |
| marketInfo | Array  [string,number] | 数组第一个元素为盘口数据的url,第二个元素是请求的时间间隔毫秒值。如  ["frameInfoUrl",4000] | 必填 |
| playlist | Array  [string,number] | 数组第一个元素为玩法列表数据的url,第二个元素是请求的时间间隔毫秒值。如  ["frameInfoUrl",4000] | 必填 |
| conerr | String | 后台解析json出错时跳转的地址 | 可选 |
| i18n | Object | 插件要用到的国际化信息  所有的value都是String类型，具体的值应该从页面上读取，下面只是一个格式样例 | 默认值都是中文，如果要支持多语言，这个属性是必填的 |
| {  ‘gameType\_standard' : "标准盘",  'gameType\_concedepoints' : "让球",  'gameType\_bigsmall' : "大小球",  'gameType\_sigledouble' : "单双",  'gameType\_redcard' : "红牌",  'gameType\_whole' : "全场",  'gameType\_half' : "半场",    'trade\_big' : '大球',  'trade\_small' : '小球',    'top\_first' : "上半场",  'top\_second' : "下半场",  'top\_half' : "半场",  'top\_playing' : "进行中",  'top\_pause' : "中场",  }  'playlist\_buy' : "下注（买）",  'playlist\_sell' : "（卖）吃货",  'playlist\_refresh' : "刷新",  'playlist\_pkxm' : "玩法",  'playlist\_pk' : "盘口",  'playlist\_pl' : "参考赔率" |

**settings**事件

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 参数 | 说明 | 必填性 |
| ratioClick | data | 当赔率点击时此方法被调用  回传的Data为一个对象，Data的格式如下  {  “tradeItemId" : tid, //交易项ID  "tradeType" : bors, //买卖方向  "site" : site, //当前点击的赔率位置  "ratio" : r, //当前点击的赔率  "qty" : q, //当前货量  "allQty" : qs, //扫货货量  "isFirstsd" : isFirstsd //这个值现在没有，传false就可以了  } | 要支持投注功能，这是必填的 |
| typeChange | [{  action:gameId  }] | 当游戏状态发生变化时调用  Action:String,  值为”remove”|”unlock”|”lock”  gameId:  Number,当前游戏的gameId | 要支持投注功能，这是必填的 |
| matchEnd | status | 赛事状态：0删除、1新建、2准备、3普通盘交易、(41,42,43)滚球盘上中下场、5交易已停止、6结束.  当状态不是1,2,3,41,42,43时会调用这个函数 |  |

提供给外部api

名称：window.tmatch

说明：tmatch,是一个方法功能map集合，给外部调用，主要提供页面的赛事相关数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 说明 |
| getGamingId | Function | 通过交易项ID获取游戏ID |
| getMatchId | Function | 通过交易项ID获取赛事ID |
| getPlayId | Function | 通过交易项ID获取玩法ID |
| getMatchName | Function | 通过交易项ID获取赛事名称 |
| getLeMatchName | Function | 通过交易项ID获取联赛名称 |
| getGamingState | Function | 通过交易项ID获取游戏状态 |
| getHostname | Function | 通过交易项ID获取胜队名称 |
| getNextname | Function | 通过交易项ID获取负队名称 |
| isGiveBall | Function | 通过交易项ID获取交易项的让球指标 |
| getTradeItemName | Function | 通过交易项ID获取交易项名称 |
| getFullTimeSign | Function | 通过交易项ID获取交易项全场半场标识 |
| getTradeItemNorm | Function | 通过交易项ID获取游戏指标 |
| getFullTimeName | Function | 通过交易项ID获取全半场国际化显示信息 |
| getTradeIndexType | Function | 通过交易项ID获取指标类型 |
| getMatchTypeId | Function | 通过交易项ID获取赛事类型ID |
| getPlaySign | Function | 单式滚球标识 |
| getNowQty | Function | 获取当前币种的货量 |