**Oda Oluşturma – Create (GET)**

Base URL + createRoom/100/heads/xxxxxxxxxxx

- 100 = integer, required, seçilen amount tutarı

- heads = string, required, sadece “heads” veya “tails” gelmeli

- xxxx = string, required, connect wallet’dan dönen kullanıcının wallet id’si

**Dönen Cevap**

{"result":"59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe"}  
  
- 59fc5... room id’si

Oda oluşturulunca **player2** slotu boş halde kalır ve status’u **open** olur.

**Oda Sonlandırma - Leave (GET)**

Base URL + leaveRoom/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe

- 59fc5... = string, required, sonlandırılmak istenen odanın id’si

**Dönen Cevap**

{"result":"ok"}

Eğer odada 2. oyuncu varsa bu metod çalışmaz

{"result":"fail"}

döner

**Odaya Dahil Olma - Join (GET)**

Base URL + joinRoom/500/tails/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe/xxxxx

- 500 = integer, required, odaya yeni katılacak kişinin seçtiği amount tutarı

- tails = string, required, **odaya yeni katılacak kullanıcının** seçtiği seçenek. Sadece “heads” veya “tails” gelmeli

- 59fc5.... = string, required, katılımın olacağı odanın id’si

- xxxx = string, required, connect wallet’dan dönen **odaya katılacak kullanıcının** wallet id’si

**Dönen Olumlu Cevap**

{"result":"ready"}

Katılım başarılı ise odanın status’u **ready** olur**Dönen Olumsuz Cevap**

{"result":"fail"}

**Rakip Arama – Search Opponent (GET)**

Base URL + searchOpponent/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe

- 59fc5.... = string, required, 2. Oyuncunun arandığı odanın id’si

**Dönen Cevap**

{"result":{"choose":"tails","walletId":"yyyyy"}}

Bu metod odayı yeni oluşturan biri odaya girdiğinde ajax ile 2 saniyede bir çalışır. Başka birisi yukarıdaki joinRoom ile odaya dahil olup player2 slotunu doldurduysa ve o dahil olunan oda, ilk oyuncunun beklediği oda ise (59fc5.. id’li) yukarıdaki gibi cevap döner. Cevapta 2. Oyuncunun seçimi “tails” ve 2. Oyuncunun wallet id’si var. Sonrasında hemen **startGame** methodu çağırılmalı ve yazı tura atımı başlamalı.

**Oda boş ise, yani henüz rakip gelmediyse dönen cevap**

{"result":"fail"}

**Oyunu Başlatma – Start Game (GET)**

Base URL + startGame/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe

- 59fc5.... = string, required, Odanın id’si

Odanın durumu “ready” yani 2 kullanıcı varsa oyun başlar.

**Dönen Cevap**

{"result":{"id":"2","walletid":"111111","userkey":"w4g1azq6yt243vt6f2gk....","amount":"400","nickname":"","avatar":"","datex":"1675629460"}}

Kazanan oyuncunun sistemdeki bilgileri döner. Bu bilgilere göre iki farklı ekranda win / lose bilgisi sizin tarafta gösterimi sağlanır. Bu esnada arkaplanda kazanan oyuncuya odanın bakiyesi yüklenir. Kaybeden oyuncudan da aynı bakiye çekilir ve odanın status’u “finished” olur.

**Oyuncu Kaydetme / Oyuncu Bilgileri Alma – (GET)**

Bu method ziyaretçi “connect wallet” yaptıktan sonra UK’deki diğer sistem size wallet id’si gönderdikten sonra kullanılır.

Base URL + checkUser /59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe

- 59fc5.... = string, required, Oyuncunun wallet id’si

**Dönen Cevap**

Bu wallet id sistemde varsa oyuncu bilgileri döner, yoksa ise oyuncu sisteme kaydedilir ve

{"result":"created"}

döner. Oyuncu bilgisi varsa aşağıdaki veriler döner. Güncel amount’u göstermek için bu metodu kullanın.

{"result":{"id":"3","walletid":"222222","userkey":"ahumcb...","amount":"200","nickname":"","avatar":"","datex":"1675869688"}}  
  
**datex** = timestamp , üyeliğin oluşturulma tarihi  
**userkey** = 250 karakterlik random karakter. Wallet id yerine bazı noktalarda göndermenin daha güvenli olduğunu düşünüyorum.

**Oyuncu Event Alma – (GET)**

Bu metodla oyuncunun geçmiş eylemleri alınır. Deposit, withdraw gibi.

Base URL + userEvents /59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe

- 59fc5.... = string, required, Oyuncunun user key’i

**Dönen Cevap**

{"result":[{"id":"9","userid":"2","amount":"100","event":"deposit","datex":"1675897808"},{"id":"8","userid":"2","amount":"100","event":"withdraw","datex":"1675897393"},{"id":"2","userid":"2","amount":"250","event":"deposit","datex":"1675895684"},{"id":"1","userid":"2","amount":"150","event":"deposit","datex":"1675895665"}]}

Dizi şeklinde event’lar gelir, döngü ile bastırırsınız.

**Manuel Para Yatırma – (GET)**

Kullanıcı wallet connect dedikten sonra figma’da gördüğünüz para çevirme işi yapılır. (Çevirme kısmı bende olmayacak) Kaç usd seçildiyse o değer bana gönderilir.

Base URL + deposit/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe/100

- 59fc5.... = string, required, Oyuncunun user key’i

- 100 = Cüzdana yatırılacak tutar

**Dönen Cevap**

{"result":"ok"}

Olası aksilikte

{"result":"fail"}

Döner

**Manuel Para Çekme – (GET)**

Base URL + withdraw/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe/100

- 59fc5.... = string, required, Oyuncunun user key’i

- 100 = Cüzdandan çekilecek tutar

Kullanıcı cüzdanındaki miktardan fazlasını çekmeyi denerse fail döner.

**Dönen Cevap**

{"result":"ok"}

Olası aksilikte

{"result":"fail"}

Döner

**List Rooms – (GET)**

Base URL + listRooms/all/0/heads

- all = string, required, İlk parametre odanın durumudur. “all” ile tüm oda status’leri döner. Current ise “open” ve “ready” leri döner. Olası değerler: current, open, ready ve finished

- 0 = integer, required, Amount miktarı “0” gönderilirse amount filtresine bakılmadan tüm amount’lar döner.

- heads = string, required, Odayı ilk kuran için seçili para tipidir. “all” ile hepsi döner. Olası değerler: heads ve tails

**Dönen Cevap**

{"result":[{"id":"5","roomid":"eb2e5d3d0c77ba02a81b1c518c98ba26","roomname":"","status":"finished","amount":"100","datex":"1675894443","p1id":"2","p2id":"3","p1info":"heads","p2info":"tails","winnerid":"2"}]}

Oda yoksa

{"result":"fail"}

Döner

**My Rooms – (GET)**

Base URL + myRooms/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe

- 59fc5.... = string, required, Oyuncunun wallet id’si

**Dönen Cevap**

{"result":[{"id":"5","roomid":"eb2e5d3d0c77ba02a81b1c518c98ba26","roomname":"","status":"finished","amount":"100","datex":"1675894443","p1id":"2","p2id":"3","p1info":"heads","p2info":"tails","winnerid":"2"}]}

Oda yoksa

{"result":"fail"}

Döner

**Close Room – (GET)**

Base URL + closeRoom/59fc5ac2d2ca0af8326402fa420afdfe

- 59fc5.... = string, required, Odanın id’si

Yazı tura atımından sonra oyun startGame metodu ile otomatik şekilde “finished” olur ancak bu oyun “My Games” sekmesinde görünmeye devam eder. Bu metod ile “finished” olmuş odayı “die” status’une alıyoruz. Veritabanında kayıt duruyor ancak kullanıcıya “die” olan odalar gösterilmiyor. Sadece status’u “finished” olan odalar “die” olabilir.

**Dönen Cevap**

{"result":"ok"}