通讯标准：json

一、新的一局

1. 客户端发送开启新的一局的请求

{

“type”: “new game”

“row”: [1-9][0-9]\*

“col”: [1-9][0-9]\*

“num”: [1-9][0-9]\*

}

row连连看行数

col连连看列数

num 连连看不同图片的个数

1. 如果row\*col为奇数，服务器返回error

{

“type”:”error”

}

1. 否则服务器返回地图

{

“type”:”new map”

“map”:[

[…]

…

]

}

map是二维数组，每个元素是正整数值,相同整数代表相同的图片

二、打乱顺序

1、客户端发送请求

{

“type”:”change”

}

2、服务器返回改变之后的map

{

“type”:”changed map”

“map”:[

[…]

…

]

}

三、超时

1、服务器发送超时命令

{

“type”:”time out”

}

四、客户端点击两张图片

1、客户端发送消去请求

{

“type”:”remove”

“begin”:[ , ]

“end”:[ , ]

}

2.服务器返回

{

“type”:”remove return”

“flag”:”True”|”False”

“point1”:[ , ]|None

“point2”:[ , ]|None

}