

Cliniclowns Villa Neuzenroode 2

## Game Service Interface Definitie

Versie 1.1 2007/01/12

Dit document beschrijft de Cliniclowns Game Service Interface. De Cliniclowns Game Service biedt functionaliteit voor het koppelen van extern ontwikkelde games aan de Villa Neuzenroode Server.

### **Authenticatie**

De games krijgen een **GIC** (Game Identification Code) en **UAC** (User Access Code) mee bij het opstarten. Een game moet bij het versturen van een aanvraag naar de Game Service altijd zijn eigen GIC en eventueel een UAC meesturen.

### **Communicatie**

De communicatie tussen een game en de Game Service verloopt via het HTTP protocol.

De game verstuurt de aanvraag parameters via de query string (HTTP/GET).

De volgende parameters zijn hierin verplicht:

```
req = request function  
gic = game identification code  
uac = user access code (optioneel)
```

Het antwoord van de Game Service is een URL encoded string met response parameters.

In geval van een error bevat de response string alleen een 'error' parameter met een foutmelding.

Bijvoorbeeld:

```
send http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get_user_data&gic=xxx&uac=yyy
```

```
recv id=12345&first_name=Test&last_name=Testing
```

```
send http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=save_score&gic=xxx&uac=yyy&score=123456&date=2007-01-02
```

```
recv error=uac%20not%20valid
```

## **Game Service Functies**

De Games Service levert de volgende functionaliteit:

### **User gegevens opvragen**

#### **request parameters**

```
req = get_user_data  
gic = game identification code  
uac = user access code
```

#### **response parameters**

```
id      = user id  
fname  = first name  
lname  = last name  
gender = male of female
```

### **Game scores opslaan**

#### **request parameters**

```
req   = save_score  
gic   = game identification code  
uac   = user access code  
date  = datum (formaat YYYY-MM-DD HH:II:SS)  
score = game score (interger)
```

#### **response parameters**

```
save   = ok  
or  
error  = error message
```

### **Game scores opvragen van een user**

#### **request parameters**

```
req   = get_user_scores  
gic   = game identification code  
uac   = user access code
```

#### **response parameters**

```
count  = aantal resultaten  
score_n = voor elk resultaat een komma gescheiden lijst met:  
         score, datum
```

### **High-scores opvragen voor een game**

#### **request parameters**

```
req   = get_high_scores  
gic   = game identification code
```

## response parameters

count = aantal resultaten  
score\_n = voor elk resultaat een komma gescheiden lijst met:  
score, datum, uid, gender, fname, lname

## Voorbeelden

[http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get\\_user\\_data&gic=23456&uac=12345id=2&first\\_name=Dimitri&last\\_name=van+Oijen&gender=male](http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get_user_data&gic=23456&uac=12345id=2&first_name=Dimitri&last_name=van+Oijen&gender=male)

[http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get\\_user\\_scores&gic=23456&uac=12345count=2&score\\_0=6000%2C2007-01-11+16%3A22%3A01&score\\_1=5000%2C2007-01-11+16%3A22%3A17](http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get_user_scores&gic=23456&uac=12345count=2&score_0=6000%2C2007-01-11+16%3A22%3A01&score_1=5000%2C2007-01-11+16%3A22%3A17)

[http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get\\_high\\_scores&gic=23456&uac=12345count=7&score\\_0=6000%2C2007-01-11+16%3A22%3A01%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score\\_1=5000%2C2007-01-11+16%3A22%3A17%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score\\_2=3000%2C2007-01-11+14%3A54%3A28%2C1%2CAdministrator%2C%2Cmale&score\\_3=1000%2C2007-01-11+14%3A47%3A26%2C1%2CAdministrator%2C%2Cmale&score\\_4=100%2C2007-01-02+12%3A00%3A00%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score\\_5=100%2C2007-01-02+12%3A00%3A00%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score\\_6=100%2C2007-01-02+12%3A00%3A00%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale](http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get_high_scores&gic=23456&uac=12345count=7&score_0=6000%2C2007-01-11+16%3A22%3A01%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score_1=5000%2C2007-01-11+16%3A22%3A17%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score_2=3000%2C2007-01-11+14%3A54%3A28%2C1%2CAdministrator%2C%2Cmale&score_3=1000%2C2007-01-11+14%3A47%3A26%2C1%2CAdministrator%2C%2Cmale&score_4=100%2C2007-01-02+12%3A00%3A00%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score_5=100%2C2007-01-02+12%3A00%3A00%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale&score_6=100%2C2007-01-02+12%3A00%3A00%2C2%2CDimitri%2Cvan+Oijen%2Cmale)

[http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=save\\_score&gic=23456&uac=12345&date=20070102&score=1000error=invalid+date+format%2C+use+YYYY-MM-DD+HH%3AIT%3ASS](http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=save_score&gic=23456&uac=12345&date=20070102&score=1000error=invalid+date+format%2C+use+YYYY-MM-DD+HH%3AIT%3ASS)

[http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=save\\_score&gic=23456&uac=12345&date=2007-01-0215:02&score=100save=ok](http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=save_score&gic=23456&uac=12345&date=2007-01-0215:02&score=100save=ok)

## **NB. over de URLs**

Als de game op een ander domein gehost wordt dan Villa Neuzenroode, moet de hele url meegegeven worden in de request. Als de game gehost wordt binnen het neuzenroode.nl domein, en er rechtstreeks een request naar de gameserive wordt gedaan vanuit de game, (bij flash-games gebeurt dat geregeld) hoeft niet de hele url meegegeven te worden. Dit om ook op de staging omgeving makkelijk te kunnen testen.

Bijvoorbeeld: de url voor het ophalen van user-data voor een flash-game, vanuit het neuzenroode domein is:

[/?p=gs&req=get\\_user\\_data&gic=23456&uac=12345](http://www.neuzenroode.nl/?p=gs&req=get_user_data&gic=23456&uac=12345)