**西游记OL服务器**

**摇钱树活动接口设计方案**

版本1.0

蓝港在线（北京）科技有限公司

**签 署**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 撰 稿 人 | 马喆 | 撰稿时间 | 2010-8-25 |
| 编写说明 |  | | |
| 签 字 |  | | |
| 文件状态 | [ √ ]草稿 [ ]正式发布 [ ]正在修改 | | |
|  | | | |
| 评审人 | 评审意见 | 评审时间 | 签 字 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  | | | |
| 审 批 人 |  | 审批时间 |  |
| 审批意见 |  | | |
| 签 字 |  | | |

# 上缴接口（客户端->GAME服务器）

message ItemForHandin

{

Optional uint32 ItemType = 1; // 物品类型

Optional uint32 itemid = 2; // 物品id

Optional uint32 itemnum = 3; // 上缴数

}

message CMessageHandInRequest

{

optional uint32 playerId = 1; // 玩家编号

optional uint32 ActivityId = 2; // 活动编号

optional uint32 ItemNum = 4; // 上缴物品总数

repeated ItemForHandin Items = 5; // 上缴物品ID

};

# 上缴接口（GAME服务器->客户端）

message EncourageForHandin

{

Optional uint32 encouragetype = 1; // 奖励类型

Optional uint32 encourageid = 2; // 奖励物品id

Optional uint32 encouragenum = 3; // 奖励值

}

message CMessageHandInResponse

{

optional uint32 result = 1; // 返回上缴结果，1为成功，其余为失败。

optional uint32 playerId = 2; // 玩家编号

optional uint32 activityId = 3; // 活动编号

optional uint32 encouragenum = 4; // 奖励数

repeated EncourageForHandin encourages = 5 // 奖励

};

# 阵营排名请求（客户端->GAME服务器）

message CMessageC2SGetCampRankForYQSRequest

{

optional uint32 playerId = 1; // 玩家编号

};

# 阵营排名请求（GAME服务器->客户端）

message CampRankForYQS

{

optional uint32 rank = 1; // 排名

optional uint32 campid = 2; // 阵营ID

optional uint32 growinggrade = 3; // 成长度

optional uint32 growingphase = 4; // 成长阶段

}

message CMessageS2CGetCampRankForYQSResponse

{

optional uint32 playerId = 1; // 玩家编号

optional uint32 campnum = 2; // 阵营数

repeated CampRankForYQS camprankinfo = 3; // 阵营排名信息

};

# 阵营排名请求（GAME服务器->GATE服务器）

message CMessageG2SGetCampRankForYQSRequest

{

optional uint32 playerId = 1; // 玩家编号

};

# 阵营排名请求（GATE服务器->GAME服务器）

message CampRankForYQS

{

optional uint32 rank = 1; // 排名

optional uint32 campid = 2; // 阵营ID

optional uint32 growinggrade = 3; // 成长度

optional uint32 growingphase = 4; // 成长阶段

}

message CMessageG2SGetCampRankForYQSResponse

{

optional uint32 playerId = 1; // 玩家编号

optional uint32 campNum = 2; // 阵营数

repeated CampRankForYQS camprankinfo = 3; // 阵营排名信息

};

# 多倍奖励通知（GAME服务器->客户端）

message CMessageExp EncourageForYQSNotice

{

optional uint32 exptime = 1; // 多倍经验时长

optional uint32 expmultiple = 2; // 多倍经验倍率

};

# 摇钱树进级通知（GAME服务器->客户端）

message CMessageYQSPhaseChangeNotice

{

optional uint32 campid = 1;// 阵营id

optional uint32 isfinished = 2; // 是否进入进入结算阶段，1为是，0未否

optional uint32 currphase = 3; // 摇钱树当前状态

};

# 摇钱树奖励通知（GAME服务器->客户端）

message CMessageYQSEncourageChangeNotice

{

optional uint32 campid = 1;// 阵营id

optional uint32 encourangeid = 2; // 表明第几次奖励

};