



p2p连接使用Udp协议，每个Client开启2个Udp端口，一般情况下使用Udp1，需要Upnp的时候把Udp2映射出去，然后使用Udp2。连接成功后Server传给每个Client的tunnelAddress和tunnelPort仅为理论值，Client先往理论地址端口发送(不确定状态)，收到对面Udp包后修改地址端口为真实值，每个Client同一时刻仅能有一个“不确定状态”的连接。

canTunnel=能否连接，tunnelId=唯一连接标识符，udp2UpnpPort=udp2使用upnp映射后的外部端口，tunnelAddress/tunnelPort=p2p使用的Udp通讯端口