

盈客通维码器 socket 协议文档 v1.0

测试服务：

地址 (Ip: 端口) :

47.94.208.29:7701

备注：最好自行搭建服务（较容易调试）

指令编码：

心跳	1000
接受出币	2000
出币完成	2001
执行失败	4000
设置默认概率	9000
设置默认概率成功	9001

指令要写在 byte[] 数据的前 4 位，其中每一位的转换顺序为
int->string->char->byte

指令编码数据示例：

```
var type = 1000;
var arr = type.ToString().ToArray();
var head=new byte[] { (byte)(int)arr[0], (byte)(int)arr[1], (byte)(int)arr[2],
(byte)(int)arr[3] };
```

消息关键词解释

数据名称	解释	数据类型
ClientID	客户端 ID	String
MessageID	消息 ID	String
CoinCount	出币数量	Int
Chance	概率	Int

概率解释 (Chance)

取值范围为 0 到 100

0 为永不中奖, 100 为每次都中奖

1. 心跳

过程解释:

当完成后, 马上开启心跳线程 (注意: 服务端也会向客户端发起心跳, 客户端必须处理服务端的心跳) 心跳速度为 10s/次

指令发送:

传递[心跳]指令和设备 ID 数据为:

```
{  
  "ClientID": "3234"  
}
```

将数据转为 byte[]后追加到指令后面

指令接收:

接收服务端[心跳]指令(服务器只发送指令)

2. 接收出币

过程解释:

服务器会随时的向客户端[接受出币]指令, 客户端需要按照该设备做出出币的动作

注意: 这里的概率是指当前投币后生效的概率, 当前投币结束后再回到默认的概率

指令接收:

[接受出币]+携带数据

从 byte[]转 string 为:

```
{  
  "MessageID": "jfooejewfjiojfoeie",  
  "ClientID": "3234",  
  "CoinCount": 32,  
  "Chance": 100  
}
```

注意: 接收到该数据后要核实该 ClientID 是否与本客户端 ID 一致, 如果不一致则发送失败信息到服务端

3. 出币完成

过程解释:

当出币完成后, 马上发送[出币完成]指令到服务端

指令发送:

传递[出币完成]指令+携带数据

```
{  
  "MessageID": "jfooejewfjiojfoeie",  
  "ClientID": "3234"  
}
```

将数据转为 byte[]后追加到指令后面)

4. 设置默认概率

过程解释:

服务器向客户端发送[设置默认概率]指令, 客户端需要按照该设备设置默认概率

指令接收:

[设置默认概率]指令+携带数据

从 byte[]转 string 为:

```
{  
  "MessageID": "jfooejewfjiojfoeie",  
  "ClientID": "3234",  
  "Chance": 100  
}
```

注意: 接收到该数据后要核实该 ClientID 是否与本客户端 ID 一致, 如果不一致则发送失败信息到服务端

5. 设置默认概率成功

过程解释:

当概率设置完成后, 马上发送[设置默认概率成功]指令到服务端

指令发送:

传递[设置默认概率成功]指令+携带数据

```
{  
  "MessageID": "jfooejewfjiojfoeie",  
  "ClientID": "3234"  
}
```

将数据转为 byte[]后追加到指令后面)

6. 执行失败

过程解释：

当执行失败后，马上发送[执行失败]指令到服务端

指令发送：

传递[执行失败]指令+携带数据

```
{  
  "MessageID": "jfooejewfjiojfioeie",  
  "ClientID": "3234"  
}
```

将数据转为 byte[]后追加到指令后面)

7. 断开自动连接

过程解释：

当连接中断时，尝试再次连接，3 次后 3 分钟后再执行该任务