##### 

# 通信协议头

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 协议头定义 | 协议体共6字节 | |
| Uint8 | RankNet主协议枚举 |
| Uint8 | 数据类型 1: 字节流 2:protobuf |
|  | Uint16 | 协议总长度, 包含协议头长度 |
|  | Uint16 | 协议编号 |

例如: 只有协议头, 没有协议体. 协议总长度=6字节

例如: 协议体总共13字节. 协议总长度=6+13字节

# GameServer段的协议体

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 150: AppStore  151: QQ  152: WeiXin |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 150: AppStore |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### 113 Server通知支付成功到帐

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |
|  |  |  |

## ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆登录相关◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

### 199 Client请求GameServer的Host和Port

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | String | 帐号 |
|  |  |  |

### 199 Server返回GameServer的Host和Port

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | String | GameServer的Host |
|  | Uint16 | GameServer的Port |
|  | Uint16 | GameServer的ServerID |

### 200 Client请求登陆

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | String | 帐号 |
|  | Uint16 | 登陆方式：  1:游客，  150: AppStore  151: QQ  152: WeiXin |
|  | String | 名字(游客登陆为空) |
|  | Uint16 | 渠道ID |
|  | Uint8 | 操作系统 1 = windows, 2 = android, 3 = ios, 4 = macos |
|  | String | 头像Url |

### 200 Server返回登陆结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 返回值  0: 登录成功  1: 在线人数达到上限  2: 帐号被冻结 |
|  | | |
| 返回值0解析以下字段 | Uint32 | 帐号ID |
| String | 名字 |
| Int64 | 钻石 |
| Int64 | 金币 |
| Uint32 | 房卡 |
| Int8 | 已免费试玩次数，如果未负数表示次数不限 |
| Uint8 | VIP等级 |
| Uint32 | 累积充值人民币 |
|  | Uint8 | 昨日总资产排名 |
|  | Uint64 | 昨日金币数 |
|  | Uint32 | 房间ID; 若ID为0表示在大厅 |
|  | Uint16 | 角色拥有的未读邮件数 |
|  | Uint8 | 是否推广员（0 否 1 是） |
|  | Uint8 | 是否绑定账号（0 否 1 是） |
|  | Uint32 | 邀请码 |
|  | Uint8 | 改名次数 |
|  | Uint8 | 头像ID |
|  | String | 头像Url |
|  | Uint16 | 服务器ID (已失效) |
|  | Int8 | 是否开启苹果支付（0 否 1 是） |
|  | Int8 | 是否显示邀请码按钮（0 否 1 是） |
|  | | |
| 返回值2解析以下字段 | String | 冻结时间 |
|  |  |
|  |  |

### 201 断开连接

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 原因  1: 顶号 |

### 203 Server 更新钻石

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Int64 | 钻石数量 |

### 204 Server 更新金币

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Int64 | 金币数量 |
|  | Uint8 | 原因  13, -- 庄家结算 |

### 205 Server 更新免费金币

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Int64 | 免费金币数量 |
|  | Uint8 | 原因  13, -- 庄家结算 |
|  | Int8 | 已免费试玩次数，如果未负数表示次数不限 |

### 206 Server 更新房卡

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 房卡数量 |

### 207 Server 更新充值人民币

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 充值人民币数量 |
|  | Uint8 | VIP等级 |

### 208 Client钻石兑换金币

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 兑换钻石数量 |

### 208 Server返回钻石兑换金币结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 所需钻石不足 |

### 209 Client钻石兑换房卡

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 兑换房卡数量 |

### 209 Server返回钻石兑换房卡结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 所需钻石不足 |

### 210 Client通知恢复到游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |

### 210 Server返回恢复到游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果:  0: 成功  1: 帐号不存在 |

### 211 Client请求基础信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |

### 211 Server返回基础信息

|  |  |
| --- | --- |
| protocol body | 同200返回登录信息一致 |

### 212 Client请求房间信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 房间ID |



### 212 Server返回请求房间信息结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果:  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 无法继续游戏 |
|  |  |  |

### 213 Client请求绑定帐号

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | openid |
|  | String | name |

### 213 Server返回请求绑定帐号结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果:  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 已绑定帐号  3: 存在重复帐号 |
|  | STRING | 绑定帐号 |

### 352 Server通知开始等待

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |

### 353 Server通知开始洗牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |

### 354 Server通知开始切牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |

### 355 Server通知完成切牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 第几张牌 |

### 356 Server通知开始下注

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |

### 357 Server通知开始发牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 龙牌1花色 |
|  | Uint8 | 龙牌1点数 |
|  | Uint8 | 龙牌2花色 |
|  | Uint8 | 龙牌2点数 |
|  | Uint8 | 龙牌3花色 |
|  | Uint8 | 龙牌3点数 |
|  | Uint8 | 虎牌1花色 |
|  | Uint8 | 虎牌1点数 |
|  | Uint8 | 虎牌2花色 |
|  | Uint8 | 虎牌2点数 |
|  | Uint8 | 虎牌3花色 |
|  | Uint8 | 虎牌3点数 |

### 358 Server通知龙开始搓牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |

### 359 Server通知虎开始搓牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |

### 360 Server通知开始结算

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果类型(位运算)  1, -- 龙胜  2, -- 虎胜  4, -- 和局  8, -- 龙金花  16, -- 龙虎豹  32, -- 虎金花 |

### 361 Server通知完成龙搓牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body |  |  |

### 362 Server通知完成虎搓牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

### 400 Client进入房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 房间ID |

### 400 Server返回进入房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 房间已满  4: 免费次数已达上限  5: 已在房间内  6: VIP房剩余局数不足  7: 帐号未在线  8: 房间维护中 |
|  | Uint32 | 房间ID |
|  | Uint8 | 房间模板ID |

### 401 Client请求离开房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 退出类型(1主动退出) |

### 401 Server返回离开房间结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 不在房间内 |
|  | Uint8 | 退出类型(1主动退出) |

### 402 Client创建VIP房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | VIP房档次（101- 105） |
|  | Uint8 | 开局局数 (8或者20) |

### 402 Server返回创建VIP房间结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 配置不存在  3: 开局局数错误  4: 所需房卡不足  5: 已创建过房间了，不允许重复创建  6: VIP厅正在维护中 |
|  | Uint32 | 新房间ID |

### 403 Client下注

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 下注类型 |
|  | Uint32 | 下注金币数量 |

### 403 Server返回下注结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 账号不存在  2: 房间不存在  3: 下注时间结束  4: 下注类型错误  5: 金币不足  6: 龙虎只能下注一边  7: 下注额低于单次下注下限(去掉 10X代替)  8: 下注额超过累积下注上限  9: 龙虎下注额超过庄家赔付上限  10: 豹子下注额度超过庄家赔付上限  11: 金花下注额度超过庄家赔付上限  12: 庄家不能下注  101：龙金花投注不够下限  102：虎金花投注不够下限  103：龙虎豹子投注不够下限  104：龙投注不够下限  105：虎投注不够下限 |
|  | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 下注类型 |
|  | Uint32 | 下注金币数量 |

### 404 Client 广播搓牌过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 账号ID |
|  | Uint8 | 牌序号 |
|  | Uint8 | 是否旋转 |
|  | Uint8 | 搓牌模式 |
|  | float | 移动分量X |
|  | float | 移动分量Y |

### 404 Server 广播搓牌过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 账号ID |
|  | Uint8 | 牌序号 |
|  | Uint8 | 是否旋转 |
|  | Uint8 | 搓牌模式 |
|  | float | 移动分量X |
|  | float | 移动分量Y |

### 405 Client明牌数量

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 第几张牌是明牌 (2,3,4)  如果是第4张, 表示全部都是明牌 |

### 405 Server返回明牌数量结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 明牌编号不对  4: 身份错误 |
|  | Uint8 | 身份类型 (1庄家, 2龙, 3虎) |
|  | Uint8 | 第几张牌是明牌 (2,3,4)  如果是第4张, 表示全部都是明牌 |

### 406 Server更新下注排行榜

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | ID |
|  | String | 名字 |
|  | Uint32 | 下注龙金额 |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | ID |
|  | String | 名字 |
|  | Uint32 | 下注虎金额 |

### 407 Client请求部分统计数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | 房间ID |

### 407 Server返回部分统计数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | 房间ID |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 结果类型(位运算)  1, -- 龙胜  2, -- 虎胜  4, -- 和局  8, -- 龙金花  16, -- 龙虎豹  32, -- 虎金花 |
|  | Uint8 | 龙赢次数 |
|  | Uint8 | 虎赢次数 |
|  | Uint8 | 和次数 |
|  | Uint8 | 龙金花次数 |
|  | Uint8 | 虎金花次数 |
|  | Uint8 | 龙虎豹子次数 |
|  | Uint8 | 已开局数 |
|  | Uint8 | 最大局数 |
|  | Uint8 | 房间人数 |

### 408 Server返回全部统计信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 房间ID |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 结果类型(位运算)  1, -- 龙胜  2, -- 虎胜  4, -- 和局  8, -- 龙金花  16, -- 龙虎豹  32, -- 虎金花 |
|  | Uint8 | 龙赢次数 |
|  | Uint8 | 虎赢次数 |
|  | Uint8 | 和次数 |
|  | Uint8 | 龙金花次数 |
|  | Uint8 | 虎金花次数 |
|  | Uint8 | 龙虎豹子次数 |
|  | Uint8 | 已开局数 |

### 409 Server追加统计信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 房间ID |
|  | Uint8 | 结果类型(位运算)  1, -- 龙胜  2, -- 虎胜  4, -- 和局  8, -- 龙金花  16, -- 龙虎豹  32, -- 虎金花 |
|  | Uint8 | 龙赢次数 |
|  | Uint8 | 虎赢次数 |
|  | Uint8 | 和次数 |
|  | Uint8 | 龙金花次数 |
|  | Uint8 | 虎金花次数 |
|  | Uint8 | 龙虎豹子次数 |
|  | Uint8 | 已开局数 |

### 410 Client请求进入过的房间列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  |  |  |

### 410 Server返回进入过的房间列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在 |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | 房间ID |
|  | String | 房主名字 |

### 411 Server设置龙虎第一名排名

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 龙帐号ID 没有值是0 |
|  | String | 龙名字 没有值是”” |
|  | Uint8 | 龙头像ID |
|  | String | 龙头像 Url |
|  | Uint32 | 虎帐号ID 没有值是0 |
|  | String | 虎名字 没有值是”” |
|  | Uint8 | 虎头像ID |
|  | String | 虎头像 Url |

### 412 Server设置游戏数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 房间ID |
|  | Uint8 | 房间模版ID |
|  | Uint32 | 房主帐号ID |
|  | Uint8 | 房间最大局数 |
|  | Uint8 | 已进行局数 |
|  | Uint8 | 房间状态 |
|  | Uint32 | 剩余倒计时, 毫秒 |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 下注类型  1, -- 龙金花  2, -- 龙虎豹子  3, -- 虎金花  4, -- 龙  5, -- 虎 |
|  | Int64 | 个人下注金额 (数组结束) |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 下注类型  1, -- 龙金花  2, -- 龙虎豹子  3, -- 虎金花  4, -- 龙  5, -- 虎 |
|  | Int64 | 总下注金额 (数组结束) |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 下注类型  1, -- 龙金花  2, -- 龙虎豹子  3, -- 虎金花  4, -- 龙  5, -- 虎 |
|  | Uint32 | 下注数额类型  10000, 50000以此类推 |
|  | Uint32 | 下注次数 (数组结束) |
|  | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | 名字 |
|  | Int64 | 金币数量 |
|  | Uint8 | 庄家剩余局数 |
|  | Uint8 | 头像ID |
|  | Uint8 | 是否爆庄(0：默认, 1：爆庄) |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 龙牌1花色 |
|  | Uint8 | 龙牌1点数 |
|  | Uint8 | 龙牌2花色 |
|  | Uint8 | 龙牌2点数 |
|  | Uint8 | 龙牌3花色 |
|  | Uint8 | 龙牌3点数 |
|  | Uint8 | 虎牌1花色 |
|  | Uint8 | 虎牌1点数 |
|  | Uint8 | 虎牌2花色 |
|  | Uint8 | 虎牌2点数 |
|  | Uint8 | 虎牌3花色 |
|  | Uint8 | 虎牌3点数 (数组结束) |
|  | Uint8 | 龙明牌情况(0,2,3,4) 0还未明牌，4表示全部明牌 |
|  | Uint8 | 虎明牌情况(0,2,3,4) 0还未明牌，4表示全部明牌 |
|  | Uint8 | 结果类型(位运算)  1, -- 龙胜  2, -- 虎胜  4, -- 和局  8, -- 龙金花  16, -- 龙虎豹  32, -- 虎金花 |
|  | Uint32 | 龙帐号ID 没有值是0 |
|  | String | 龙名字 没有值是”” |
|  | Uint8 | 龙头像ID |
|  | String | 龙头像Url |
|  | Uint32 | 虎帐号ID 没有值是0 |
|  | String | 虎名字 没有值是”” |
|  | Uint8 | 虎头像ID |
|  | String | 虎头像Url |

### 413 Client请求开始VIP房间游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  |  |  |

### 413 Server返回开始VIP房间游戏结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 不是房主  4: 游戏已开始 |

### 414 Server通知局数已结束

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 情况  1: 房主不在房间  2: 房主在房间内 |

### 415 Client请求续局

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 续局局数 (8局或者20局) |

### 415 Server返回续局结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 不是房主  4: 局数未满  5: 续局局数错误  6: 房卡不足 |

### 416 Server通知设置房间内人数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint16 | 当前人数 |
|  |  |  |

### 417 Client请求申请上庄

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  |  |  |

### 417 Server返回申请上庄结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: VIP等级不够  4: 所需上庄金币不够  5: 申请列表已满  6: 已在申请列表里  7: 已是庄家 |

### 418 Client请求申请上庄列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  |  |  |

### 418 Server返回申请上庄列表结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在 |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | 名字 |
|  | Int64 | 金币数量 |

### 420 Server 通知本局赢钱数量

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 区域类型(位运算)  1, -- 龙胜  2, -- 虎胜  4, -- 和局  8, -- 龙金花  16, -- 龙虎豹  32, -- 虎金花 |
|  | Int64 | 本金 |
|  | Int64 | 赢钱数量(税前) |
|  | Uint8 | 是否全部赔偿  1: 未全部赔偿  2: 全部赔偿 |

### 421 Server通知更新庄家信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | 名字 |
|  | Int64 | 金币数量 |
|  | Uint8 | 庄家剩余局数 |
|  | Uint8 | 头像ID |
|  | String | 头像Url |
|  | Uint8 | 是否爆庄(0：默认, 1：爆庄) |

### 422 Server通知更新庄家金币数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Int64 | 金币数量 |
|  | Uint8 | 庄家剩余局数 |

### 423 Client庄家切牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 第几张牌 |

### 423 Server庄家切牌结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 房间状态不是切牌  4: 不是庄家 |

### 424 Client请求房间玩家列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  |  |  |

### 424 Server返回房间玩家列表结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在 |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | 名字 |
|  | Int64 | 金币数量 |
|  | Uint8 | 头像ID |
|  | String | 头像Url |



### 425 Client 搓牌喊口号

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 牌型类型  1, -- 黑桃  2, -- 红桃  3, -- 梅花  4, -- 方块 |

### 425 Server返回搓牌喊口号结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 状态不是搓牌 |
|  | Uint8 | 牌型类型  1, -- 黑桃  2, -- 红桃  3, -- 梅花  4, -- 方块 |

### 426 Client 修改头像ID

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 头像ID |

### 426 Server返回修改头像ID结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 头像ID不存在 |

### 427 Client 发送语音消息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | 语音内容 |

### 427 Server返回修改头像ID结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 房间不是VIP房  4: 冷却中 |
|  | STRING | 名字 |
|  | Uint8 | 头像ID |
|  | STRING | 语音内容 |

### 428 Client请求申请下庄

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  |  |  |

### 428 Server返回申请下庄结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 不是庄家 |

### 429 Client请求申请下庄状态

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  |  |  |

### 429 Server返回申请下庄状态

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 不是庄家 |
|  | Uint8 | 0: 未申请下庄  1: 已申请下庄 |

## ◆◆◆◆◆◆◆◆◆游戏周边协议◆◆◆◆◆◆◆◆◆

### 500 Server通知播放跑马灯

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 跑马灯级别  (5为最高级别, 值越大级别越高) |
|  | Uint8 | 跑马灯类型枚举  (值为255时, 下一字段名字为内容) |
|  | String | 玩家名字 |
|  | Int64 | 玩家金币数量 |

### 501 Client请求发送小喇叭

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | 小喇叭内容 |

### 501 Server发送小喇叭结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 金币不足  3: vip等级不足  4: 冷却时间未到 |

### 502 Client 请求发送赠送邮件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 1系统  2 玩家 |
|  | String | 标题 |
|  | Sting | 内容 |
|  | Uint32 | 接收方id |
|  | Int64 | 赠送金币数量 |
|  | Uint32 | 赠送房卡数量 |

### 502 Server回应邮件发送结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 金币不足  3: 对方账号不存在  4: 金币数量不在有效范围内 |

### 503 Client请求检查账号是否有效

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 对方帐号ID |

### 503 Server回应检查账号是否有效

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0：账号有效  1：账号无效 |
|  | Uint8 | 对方vip等级 |
|  | Uint8 | 0：不允许发红包  1：允许发红包 |







### 505 Client请求改变邮件状态为已读

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 邮件ID |

### 506 Client请求领取邮件内奖励

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 邮件ID |

### 506 Server回应 领取邮件内奖励

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0：领取成功  1：账号无效  2：邮件无效  3：邮件已经领过了 |
|  | Uint32 | 邮件ID |

### 507Client请求邮件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 邮件id 为0表示要发所有 |

### 507 Server发送邮件列表给客户端

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | 邮件id |
|  | Uint8 | 邮件类型1系统  2 玩家 |
|  | String | 标题 |
|  | String | 内容 |
|  | Uint32 | 发送者id |
|  | String | 发送者名称 |
|  | Uint32 | 日期(1970-1-1 8:00秒数) |
|  | Int64 | 金币数 |
|  | Uint32 | 房卡数 |
|  | Uint8 | 0表示未读 1表示已读 |

### 508 Client请求删除邮件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 邮件ID |

### 508 Server回应删除邮件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0：删除成功  1：账号无效  2：邮件无效  3：邮件内有未领取的奖励 |
|  | Uint32 | 邮件ID |

### 509 Client 请求修改昵称

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | String | 新昵称 |

### 509 Server回应修改昵称

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0：修改成功  1：账号无效  2: 改名次数异常  3: 所需金币不足  4: 名字包含屏蔽字 |
|  | Uint8 | 已改名次数 |

### 510 Client 请求排行榜数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 1：资产排行榜  2：昨日赢取排行榜 |

### 510 Server发送排行榜数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 1：资产排行榜  2：昨日赢取排行榜 |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | uint8 | 头像ID |
|  | String | 头像Url |
|  | String | 名称 |
|  | Uint64 | 金币数量 |
|  | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | Vip等级 |



### 511 Client通知服务器从切出状态返回游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |

### 512 Client发送泡泡聊天

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint8 | 发言者类型1庄家2龙第一人3虎第一人 |
|  | Uint8 | 聊天内容固定枚举 |

### 512 Server房间内广播泡泡聊天

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 发言者类型1庄家2龙第一人3虎第一人 |
|  | Uint8 | 聊天内容固定枚举 |

### 513 Client 客户端请求牌局明细

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 账号 |
|  | Uint16 | 开始角标位置 |
|  | Uint16 | 请求数量 |

### 513 Server 服务器返回牌局明细

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint16 | 总条数, 用于显示有多少页 |
|  | Uint16 | 数组长度 |
|  | Uint32 | 时间 |
|  | Uint32 | 房间ID |
| 当局扑克牌 | Uint8 | 牌1花色 |
|  | Uint8 | 牌1点数 |
|  | Uint8 | 牌2花色 |
|  | Uint8 | 牌2点数 |
|  | Uint8 | 牌3花色 |
|  | Uint8 | 牌3点数 |
|  | Uint8 | 牌4花色 |
|  | Uint8 | 牌4点数 |
|  | Uint8 | 牌5花色 |
|  | Uint8 | 牌5点数 |
|  | Uint8 | 牌6花色 |
|  | Uint8 | 牌6点数 |
| 当局结果 | Uint32 | 结果(虎赢，虎金花，龙虎豹子) |
| 押注信息 | Uint16 | 数量 |
|  | Uint8 | 位置 |
|  | Int64 | 押注金额 |
| 金币变化 | Int64 | 结算前 |
|  | Int64 | 本局胜负 |
|  | Int64 | 结算后 |
|  | Uint8 | 是否完全赔付(2全赔付，1未全赔付) |

## ◆◆◆◆◆◆◆◆◆角色身份相关◆◆◆◆◆◆◆◆◆

### 601 Client 客户端填写邀请码

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 帐号ID |
|  | Uint32 | 邀请码 |

### 601 Server 服务器返回邀请码结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 0 成功，  1 帐号不存在  2 邀请码错误  3 对方不是推广员  4 已绑定邀请码  5 不能绑定自己  6 不能绑定下级 |
|  | Uint32 | 邀请码 |

### 602 Server 服务器更新推广员身份信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 0 否，1 申请中, 2推广员, 3总代 |















## ◆◆◆◆◆◆◆◆◆机器人相关◆◆◆◆◆◆◆◆◆

### 700 Client 客户端创建机器人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | String | 后台帐号 |
|  | String | 机器人帐号 |
|  | String | 机器人名字 |
|  | Int64 | 初始金币 |
|  | UInt16 | 生命周期持续时间(单位分钟) |
|  | String | 签名字符串 |

### 700 Server 服务器返回创建机器人结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 机器人帐号已存在  2: 签名错误  3: 机器人帐号前缀错误  4: 初始金币数过多  5: 生命周期过长 |

### 701 Client 客户端请求房间信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 房间ID |
|  |  |  |

## ◆◆◆◆◆◆◆◆◆组局厅/焖鸡厅相关◆◆◆◆◆◆◆◆

### 801 Client 客户端请求创建包间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 台面底注 |
|  | Uint32 | 投注上限 |
|  | Uint8 | 是否允许陌生人加入 |
|  | Uint8 | 游戏模式 |
|  | Uint8 | 开局规则 必闷三圈 |
|  | Uint32 | 入场设定 |
|  | Uint32 | 离场设定 |

### 801 Sever 服务端创建包间返回结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 配置不存在  3: 大厅正在维护中 |
|  | Uint32 | 房间号 |

### 802 Client 客户端请求进入包间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 账号ID |
|  | Uint32 | 房间ID |

### 802 Sever 服务端反馈进入包间结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 房间已满  4: 已在房间内  5: 账号不在线  6: 账号金币不足  。。。。。。 |
|  | Uint32 | 房间ID |

### 803 Client 客户端请求进入焖鸡房

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 账号ID |
|  | Uint8 | 房间类型：  0默认类型(快速进入，服务器随机玩家进入)  1 2 3 4 对应于指定类型房间 |

### 803 Sever 服务端反馈进入焖鸡房结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 房间已满  4: 已经在房间内  5: 账号不在线  。。。。。。 |
|  | Uin32 | 房间ID |

### 804 Sever 服务端反馈组局房(焖鸡房)详细信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 房间ID |
|  | Unit32 | 房主ID |
|  | Uint8 | 房间大类型:1组局房 2闷鸡房 |
|  | Uint8 | 房间小类型: 0 (组局房默认值 ) 1 2 3 4 闷鸡厅房间类型 |
|  | Uint8 | 游戏模式 (1金典-2激情) |
|  | Uint8 | 开局规则 (1 必闷1圈 3必闷3圈) |
|  | Uint32 | 底注 |
|  | Uint32 | 投注上限 |
|  | Uint8 | 房间状态 |
|  | Uint32 | 房间状态倒计时, 毫秒 |
|  | Uint8 | 玩家自己位置 |
|  | Uint8 | 庄家位置() |
|  | Int64 | 当前下注总额 |
|  | Uint8 | 当前下注轮数 |
|  |  |  |
|  | 玩家列表数量 |  |
|  | Uint16 | 数量 |
|  | Uint32 | 玩家ID |
|  | String | 名字 |
|  | Uint8 | 头像ID |
|  | String | 头像URL |
|  | Int64 | 金币数量 |
|  | Uint8 | 位置下标(从1开始,5结束) |
|  | Uint8 | 参与游戏状态： (0空位 1 旁观 2参与) |
|  | Uint8 | 是否看牌 （0未看 1看牌） |
|  | Uint8 | 是否弃牌 （0未弃牌 1弃牌） |
|  | Uint8 | 是否比牌 （0未比牌 1比牌） |
|  | Uint8 | 比牌结果 （0比牌输 1比拍赢） |
|  | Uint8 | 准备状态 （0默认状态 1准备） |
|  | Uint16 | 牌数组  0表示无牌, 未参与本局  3表示3张牌 |
|  | Uint8 | 牌花色 |
|  | Uint8 | 牌点数 |
|  |  |  |
|  | 本局所有玩家下注情况 |  |
|  | Uint16 | 本局下注总次数量 |
|  | Uint8 | 玩家位置 |
|  | Int64 | 每次下注金额 |
|  |  |  |
|  | 本局结算情况 |  |
| 注意:玩家任意阶段进入都会有该数据 只是结算阶段会有具体数据  非结算阶段应该两个数量值都应该为0 | Uint16 | 赢家数量 注释:  当玩家都未开牌,进行到最后一轮. 系统比牌，极限情况会出现4个玩家一样大小的牌型.筹码由这4个玩家一起平均分配. |
|  | Uint8 | Winner玩家位置 |
|  | Int64 | Winner赢取金币数量 |
|  | Int64 | Winner当前拥有的金币数量 |
|  |  |  |
|  | Uint16 | 亮牌玩家数量 |
|  | Uint8 | 亮牌者位置 |

### 805 Sever 组局房(焖鸡房)通知进入下一阶段

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 进入房间状态： (参见游戏房间状态枚举) 1 等待开局 2开局准备 3收取底注 4洗牌,发牌阶段 5下注阶段 6比牌阶段 7结算阶段 |
|  |  |  |
| 返回值1等待开局  解析以下字段 |  |  |
|  |  |  |
| 返回值2**开局准备**  解析以下字段 |  |  |
|  |  |  |
| 返回3收取底注  解析以下字段 | Uint16 | 玩家数量 |
|  | Uint8 | 玩家位置下标 |
|  | Int64 | 扣除底注值 |
|  | Int64 | 扣除底注后，金币数量 |
|  |  |  |
| 返回值4发牌阶段  解析以下字段 | Uint16 | 玩家数量 |
|  | Uint8 | 玩家位置下标 |
|  |  | 注意: 该阶段玩家自己的牌需要正确值  其他人的牌可以是默认值 |
|  | Uint16 | 牌数组  3表示3张牌 |
|  | Uint8 | 牌花色 |
|  | Uint8 | 牌点数 |
|  |  |  |
| 返回值5下注阶段  解析以下字段 | Uint8 | 当前轮数 |
|  | Uint8 | 当前下注玩家位置 |
|  | Uint32 | 名牌最低下注金额 |
|  | Uint32 | 闷牌最低下注金额 |
|  |  |  |
| 返回值6比牌环节  解析以下字段 | Uint8 | 比牌发起者位置 |
|  | Int64 | 比牌发起者本次比牌扣除底注 |
|  | Int64 | 比牌发起者当前金币值 |
|  | Int64 | 总下注值(变化后的值) |
|  |  |  |
|  | Uint8 | 比牌参与者位置 |
|  | Uint8 | 比牌结果:赢家位置 |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 返回值7结算环节  解析以下字段 | Uint16 | 赢家数量 注释:  当玩家都未开牌,进行到最后一轮. 系统比牌，极限情况会出现4个玩家一样大小的牌型.筹码由这4个玩家一起平均分配. |
|  | Uint8 | Winner玩家位置 |
|  | Int64 | Winner赢取金币数量 |
|  | Int64 | Winner当前拥有的金币数量 |
|  |  |  |
|  | Uint16 | 亮牌玩家数量 |
|  | Uint8 | 亮牌者位置 |

### 806 Server 通知添加玩家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 位置 |
|  | Uint32 | 玩家ID |
|  | String | 名字 |
|  | Uint8 | 头像ID |
|  | String | 头像URL |
|  | Int64 | 金币数量 |
|  | Uint8 | 玩家状态  0空位 1 旁观 2参与 |
|  |  |  |

### 807 Server通知删除玩家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 位置 |
|  |  |  |

### 808 Client玩家请求离开房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 玩家ID |
|  | Uint32 | 房间ID |

### 808 Sever反馈玩家请求离开房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 结果  0: 成功  1: 帐号不存在  2: 房间不存在  3: 不在房间内 |
|  |  |  |

### 809 Client玩家准备游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 玩家ID |
|  | Uint8 | 准备游戏状态:  1准备 2未准备 |

### 809 Server玩家准备游戏返回

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 0: 成功  1: 玩家不存在  2: 玩家不在房间中  3: 玩家不在线 4: 游戏已开始 |
|  | Uint8 | 玩家位置 |
|  | Uint8 | 玩家准备状态 |

### 810 Client玩家下注(跟注，加注)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 玩家ID |
|  | Uint8 | 下注类型 1下注(跟注) 2加注 |
|  | Int64 | 下注金额 |



### 810 Sever反馈玩家下注(加注)结果

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 0成功  1金币不足 2…. |
|  | Uint8 | 下注玩家位置 |
|  | Uint8 | 下注类型 1跟注 2加注 |
|  | Int64 | 下注金额 |
|  | Int64 | 玩家剩余金额 |

### 811 Client玩家请求比牌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 玩家ID(挑战者) |
|  | Uint32 | 被挑战者ID |
|  | Uint8 | 发起类型: 0系统发起 1玩家主动发起 2 |

### 811 Sever玩家请求比牌结果反馈

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint8 | 0成功  1金额不足  2…  需要sever添加 |
|  |  |  |



### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| protocol body | Uint32 | 账号ID |
|  |  |  |