#include<stdio.h>

#include<stdlib.h>

#include<unistd.h>

#include<sys/types.h>

#include<sys/socket.h>

#include<netinet/in.h>

#include<arpa/inet.h>

#include<netdb.h>

#include<string.h>

#define oops(x) {perror(x);exit(1);}//程序出错时候使用

#ifndef MESSAGE\_H\_

#define MESSAGE\_H\_

#define HOSTLEN 256

#define MSG\_PUTSTEP 0x01

#define MSG\_DRAW 0x02

#define MSG\_AGREE\_DRAW 0x03

#define MSG\_DENY\_DRAW 0x04

#define MSG\_EXTERN 0x05

typedef struct Message

{

int len;

// 消息ID

unsigned int msgType;

// 落子信息

int x;

int y;

//书上的消息体结构，因为只是演示棋子落子，所以只用了msgType,x,y

//有些功能没有实现你们可以先看他的demo视频内容

int color;

// 其他消息内容

char byMsg[128];

}MSGSTRUCT;

#endif