通信协议

目录

[2 通信协议格式 1](#_Toc429599261)

[3 服务器s/客户端c通信协议 2](#_Toc429599262)

[3.1 XY001：心跳协议 2](#_Toc429599263)

[3.2 XY002：清空大屏P4所有列表，并重新更新（删除所有，并重新接收） 2](#_Toc429599264)

[3.3 XY003：增加大屏P4列表（在现有基础上增加n个记录） 2](#_Toc429599265)

[3.4 XY004：减少大屏P4列表（在现有基础上减少n个记录） 2](#_Toc429599266)

[3.5 XY006：报告命令 3](#_Toc429599267)

[3.6 XY007: Identity command 3](#_Toc429599268)

[3.7 XY008: query/get id查询某个id号的报告胶片是否完备 3](#_Toc429599269)

[3.8 XY009: 打印报告文件 3](#_Toc429599270)

[3.9 XY010:服务器连接数达到上限，拒绝连接。 3](#_Toc429599271)

# 通信协议格式

所有数据编码形式都为小端编码，string为utf8编码。在pc机上c#开发已经处理完毕，在手机上未知，故手机通信协议的字节转换需加入大小端判断。

命令定义请参考Cmd.cs文件。

每个客户端都有1个no生成器，每发送1个Cmd，no增1。Cmd放到命令queue中，顺序发送。服务器返回结果，根据no区分是哪个命令的响应。

只有手机端开发需要明确标注每个字节处的定义，有待后续补充通信协议。

通信数据格式为：

8字节数据长度(long类型)len + len字节数据包。

目前暂时用RawCmdPacker来封包，以后有需要可以用???EncryptCmdPacker来封包实现加密传输。

收到数据后缓冲，长度足够1个包时，用RawCmdUnpacker解包成1个Cmd。

# 服务器s/客户端c通信协议

## XY001：心跳协议

所有的心跳协议都是c🡪s，服务器端被动响应。

client发送HeartBeatCmd，server直接原样返回，不做内容解析。

client接收确认命令。

## XY002：清空大屏P4所有列表，并重新更新（删除所有，并重新接收）

c🡪s

client发送ReplaceAllReadyUsersCmd，users字段把要替换的列表加入。server返回ReplaceAllReadyUsersCmdAck。

ReplaceAllReadyUsersCmdAck.state=0表示成功；非0表示失败。

## XY003：增加大屏P4列表（在现有基础上增加n个记录）

c🡪s

client发送ChangeReadyUsersCmd，users字段把要替换的列表加入，is\_add=true。server返回ChangeReadyUsersCmdAck。

ChangeReadyUsersCmdAck.state=0表示成功；非0表示失败。

## XY004：减少大屏P4列表（在现有基础上减少n个记录）

c🡪s

client发送ChangeReadyUsersCmd，users字段把要替换的列表加入，is\_add=false。server返回ChangeReadyUsersCmdAck。

ChangeReadyUsersCmdAck.state=0表示成功；非0表示失败。

## XY006：报告命令

c🡪s

client向P5发送ReportMsgCmd，.local\_name=报告者，.remote\_name=远端主机名，.msg=报告原因。server返回ReportMsgCmdAck。

## XY007: Identity command

c🡪s

client向server发送IdentityCmd。.local\_type=P1/P2/P3/P4/P5; local\_name=alias name.

server return IdentityCmdAck.

## XY008: query/get id查询某个id号的报告胶片是否完备

QueryUserCmd.

## XY009: 打印报告文件

PrintUserCmd

## XY010:服务器连接数达到上限，拒绝连接。

## XY011:胶片空

## XY012：打印纸空