# 台阶接口规范

**版本记录：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 作者 | 说明 |
| 2017-12-01 | 1.0 | 廖增祥 | 创建初始版本 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[台阶接口规范 1](#_Toc499937260)

[1接口概述 3](#_Toc499937261)

[1.1会话 3](#_Toc499937262)

[1.2连接与会话无关性 3](#_Toc499937263)

[1.3通讯协议规范 3](#_Toc499937264)

[2请求式消息 3](#_Toc499937265)

[2.1登录 3](#_Toc499937266)

[2.2心跳 3](#_Toc499937267)

[2.3游戏入座 4](#_Toc499937268)

[2.4游戏准备 4](#_Toc499937269)

[2.5叫分 4](#_Toc499937270)

[2.6放底牌 4](#_Toc499937271)

[2.7设置主花色 4](#_Toc499937272)

[2.8出牌 4](#_Toc499937273)

[2.9获取玩家的战况 4](#_Toc499937274)

[2.10玩家离开游戏 5](#_Toc499937275)

[2.11玩家登出游戏 5](#_Toc499937276)

[3通知消息 6](#_Toc499937277)

[3.1玩家加入游戏 6](#_Toc499937278)

[3.2玩家离开游戏 6](#_Toc499937279)

[3.3玩家准备/取消准备 6](#_Toc499937280)

[3.4游戏开始 6](#_Toc499937281)

[3.5发牌 6](#_Toc499937282)

[3.6轮到玩家叫分 6](#_Toc499937283)

[3.7玩家叫分 6](#_Toc499937284)

[3.8确认庄家 6](#_Toc499937285)

[3.9庄家放底牌 6](#_Toc499937286)

[3.10庄家确定主花色 6](#_Toc499937287)

[3.11轮到玩家出牌 6](#_Toc499937288)

[3.12玩家出牌 6](#_Toc499937289)

[3.13闲家上分 6](#_Toc499937290)

[3.14闲家已破分 6](#_Toc499937291)

[3.15游戏结束 7](#_Toc499937292)

[4附录：错误码 8](#_Toc499937293)

# 1接口概述

本文档描述台阶客户端与服务器端的通讯协议规范，该游戏为双向通讯协议，协议的内容承载在TCP连接之上，本协议分为请求式消息和通知消息。

* 请求式消息由客户端发起，并由服务器端做出响应。
* 通知消息由服务器端产生，用于向客户端通知游戏的各个状态和数据。

## 1.1会话

客户端与服务器端主动建立TCP连接后，需要主动发起登录请求，服务器端判断登录成功后，会返回一个随机生成的32位uuid, 用于标识本次登录的会话，在后续任何请求中，客户端需要携带该会话标识，用于指示消息来源。

会话标识的过期时间为5分钟，在空闲时段，客户端需要主动发送心跳，以便维持会话。

## 1.2连接与会话无关性

客户端支持PC端与Android端，在接入无线网络时，TCP连接可能偶尔会断开，为了提升客户端的游戏体验，在网络异常断开时仍然允许用户再次尝试连接，并恢复游戏状态。

客户端登录成功后，需要始终存储本次登录成功后服务器端返回的会话标识。若网络异常断开，则客户端可继续尝试重新建立连接，并在连接成功后主动发起心跳，服务器端便可以通过该心跳请求中携带的会话标识恢复客户端游戏状态。

若客户端掉线超过5分钟，服务器端会清除该用户的在线标识，用户再次连接上时，无法通过心跳恢复会话，此时客户端必须重新登录。

## 1.3通讯协议规范

# 2请求式消息

## 2.1登录

请求格式：

响应格式：

## 2.2心跳

请求格式：

响应格式：

## 2.3游戏入座

请求格式：

响应格式：

## 2.4游戏准备

请求格式：

响应格式：

## 2.5叫分

请求格式：

响应格式：

## 2.6放底牌

请求格式：

响应格式：

## 2.7设置主花色

请求格式：

响应格式：

## 2.8出牌

请求格式：

响应格式：

## 2.9获取玩家的战况

请求格式：

响应格式：

## 2.10玩家离开游戏

请求格式：

响应格式：

## 2.11玩家登出游戏

请求格式：

响应格式：

# 3通知消息

## 3.1玩家加入游戏

## 3.2玩家离开游戏

## 3.3玩家准备/取消准备

## 3.4游戏开始

## 3.5发牌

## 3.6轮到玩家叫分

## 3.7玩家叫分

## 3.8确认庄家

## 3.9庄家放底牌

## 3.10庄家确定主花色

## 3.11轮到玩家出牌

## 3.12玩家出牌

## 3.13闲家上分

## 3.14闲家已破分

## 3.15游戏结束

# 4附录：错误码

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类别 | 错误码 | 说明 |
| 通用错误码 | 400 | 请求参数错误 |
| 401 | 登录失败 |
| 440 | 会话已过期 |
| 系统错误码 | 500 | 内部服务器错误 |
| 业务错误码 | 800 | 保留 |
| 801 | 保留 |
| 802 | 保留 |