躲猫猫通信协议文档

2017年6月12日

更新说明

2017-07-31

1.修改[2.3.3房间增加一个玩家](#_2.3.3房间增加一个玩家) 协议参数，现在将下发玩家的完整信息。原参数已作废。

2.修改[2.3.1.2 InRoomPlayer](#_2.3.1.2_InRoomPlayer_1) 协议参数，新增玩家昵称颜色字段。

3.玩家数据[2.5.100 PlayerData模块](#_2.5.100_PlayerData模块_2)新增[修改昵称次数]字段。

目录

1消极基础数据结构 4

2请求与响应 5

2.0客户端心跳 5

2.1模块消息 5

2.2登录游戏 6

2.3房间消息 6

2.3.1进入房间 6

2.3.1.1 Room 7

2.3.1.2 RoomData 7

2.3.1.2 InRoomPlayer 7

2.3.2离开房间 8

2.3.3房间增加一个玩家 8

2.3.4房间离开一个玩家 9

2.3.5创建房间(弃用) 9

2.3.6进入准备模式 9

2.3.7进入躲藏模式 10

2.3.8进入寻找模式 10

2.3.8进入结束模式 10

2.3.9进入结算模式 11

2.3.10选择物体 11

2.3.11玩家死亡 11

2.3.12随机道具 12

2.3.13拾取道具 12

2.3.14使用道具 13

2.3.15重置玩家坐标 13

2.3.16玩家血量变化 14

2.3.17炸弹爆炸 14

2.3.18进入等待模式 15

2.4玩家行为 15

2.4.1移动 16

2.4.2停止 16

2.4.3跳跃 17

2.4.4攻击 17

2.4.5旋转 18

2.4.6 GameVector 模块 18

2.4.7蹲下站起 18

2.4.8锁定位置 19

2.5玩家信息 19

2.5.1玩家数据 19

2.5.2玩家道具数量 20

2.5.3修改昵称 20

2.5.4升级 20

2.5.5购买道具 21

2.5.6使用道具 21

2.5.7展示道具列表 21

2.5.8设置昵称颜色 22

2.5.9设置角色 22

2.5.10更新每日任务数据 22

2.5.11完成任务 23

2.5.12设置头像 23

2.5.100 PlayerData模块 23

2.6聊天 24

2.6.1设置角色 25

2.6.2发表情 25

2.6.3嘲讽 25

2.100服务器消息 26

# 1消极基础数据结构

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 类名 | BaseMessage | | |
| 说明 | 所有响应消息都必须继承此类 | | |
| 参数说明 | | | |
| 类型 | | 参数 | 说明 |
| int | | length | 数据包长度 |
| int | | version | 协议版本 |

# 2请求与响应

1.每个协议号包括请求和响应。

2.每个协议可能包括子类型，此文档中的协议说明会列出统一的请求和返回参数，每个类型详细的参数在单独小节中给出，单独类型中不会重复列出统一的请求返回参数。

## 2.0客户端心跳

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 协议id | 0x00000000 | |
| 协议名称 | HEART | |
| 说明 | 主要测试客户端链接状态，以及客户端时间校准  1.玩家首次登录服务器会主动发送一次心跳，用于客户端初始化时间数据  2.客户端每秒向服务器发送心跳，心跳需携带客户端本地时间戳  3.服务器收到客户端心跳后，会返回心跳数据，携带了客户端发送此心跳时的本地时间，和服务器的当前时间戳，客户端根据两个本地时间戳计算延迟，然后将本地时间同步为服务器时间 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | clienttime | 客户端时间戳 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| long | clienttime | 客户端时间戳 |
| long | servertime | 服务器时间 |
|  |  |  |

## 2.1模块消息

|  |  |
| --- | --- |
| 协议id | 0x00000001 |
| 协议名称 | RESP\_MODULE |

## 2.2登录游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 协议id | 0x00000100 | |
| 协议名称 | ENTRY\_GAME | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 玩家id，用户登录时获取 |
| int | channelid | 渠道id，预留 |
| string | token | 登录token,用户登录时获取 |
|  |  |  |

## 2.3房间消息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 协议id | 0x00000200 | |
| 协议名称 | ROOM | |
| 说明 | 1.玩家创建房间会自动进入此房间  2.玩家自己进入房间会返回该房间所有数据，且只返回一次，以后任何接口不会再返回，客户端需自己维护房间数据  3.当有其他玩家进入或离开房间时，会广播玩家进入或离开的消息，客户端收到消息后，自行加入到本地的房间数据中  4.房间所有状态由服务器下发，客户端收到对应状态后，进行相应操作即可，没有收到消息，客户端不可自行修改任何房间数据或状态 | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | type | 子类型 |

### 2.3.1进入房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 1 | |
| 类型名 | ROOM\_IN | |
| 描述 | 进入房间 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | roomid | 房间号  传-1表示随机加入房间  传房间号进入固定房间，没有房间会创建一个新房间 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| Room | rd | 房间信息,数据结构参考[2.3.1.1](#_2.3.1.1_RoomData) |

### 2.3.1.1 Room

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块名称 | Room | |
| 描述 | 房间信息 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| byte | state | wait,//等待  ready,//准备  hide,//躲藏模式  find,//寻找模式  over,//结束  result,//结果 |
| long | startTime | 当前回合开始时间 |
| RoomData | rd | 房间类型,数据结构参考[2.3.1.2 RoomData](#_2.3.1.2_RoomData) |
| byte | playercount | 玩家数量 |
| 循环体 for(playercount) | | |
| InRoomPlayer | player | 玩家信息，数据结构参考[2.3.1.2 InRoomPlayer](#_2.3.1.2_InRoomPlayer) |

### 2.3.1.2 RoomData

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块名称 | RoomData | |
| 描述 | 房间信息 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | roomType | 房间类型 |
| string | roomId | 房间id |
| long | createTime | 房间创建时间 |
| long | createPlayerId | 房主id |

### 2.3.1.2 InRoomPlayer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块名称 | InRoomPlayer | |
| 描述 | 房间玩家信息 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 玩家id |
| string | uname | 玩家昵称 |
| int | namecolor | 昵称颜色 |
| int | selectItem | 玩家选择的物体 |
| byte | state | wait,//旁观  hide,//躲藏  find,//寻找 |
| 判断 if(state != enInGamePlayerState.wait) | | |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | life | 玩家血量,即玩家最大血量 |
| GameVector | speed | 玩家移动速度(单位向量) ,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | rotation | 角度 |
| byte | islock | 是否锁定位置 |

### 2.3.2离开房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 2 | |
| 类型名 | ROOM\_LEAVE | |
| 描述 | 离开房间 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 无返回参数 | | |

### 2.3.3房间增加一个玩家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 3 | |
| 类型名 | ROOM\_INPLAYER | |
| 描述 | 房间增加一个玩家 | |
| 该协议无请求，服务器自动下发给客户端 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| InRoomPlayer | player | 玩家信息，数据结构参考[2.3.1.2 InRoomPlayer](#_2.3.1.2_InRoomPlayer) |

### 2.3.4房间离开一个玩家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 4 | |
| 类型名 | ROOM\_OUTPLAYER | |
| 描述 | 房间离开一个玩家 | |
| 该协议无请求，服务器自动下发给客户端 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 离开房间的玩家id |

### 2.3.5创建房间(弃用)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 5 | |
| 类型名 | ROOM\_CREATE | |
| 描述 | 创建房间 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | type | 房间类型，与配置表对应 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| 无返回参数，直接进入房间 | | |

### 2.3.6进入准备模式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 10 | |
| 类型名 | ROOM\_READY | |
| 描述 | 进入准备模式 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | time | 准备模式开始时间 |
| int | levelid | 关卡配置表：lvid |
|  | | |

### 2.3.7进入躲藏模式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 11 | |
| 类型名 | ROOM\_HIDE | |
| 描述 | 进入躲藏模式 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | time | 躲藏模式开始时间 |
| byte | playercount | 玩家数量 |
| 循环体 for(playercount) | | |
| InRoomPlayer | player | 玩家信息，数据结构参考[2.3.1.2 InRoomPlayer](#_2.3.1.2_InRoomPlayer) |
|  | | |

### 2.3.8进入寻找模式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 12 | |
| 类型名 | ROOM\_FIND | |
| 描述 | 进入寻找模式 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | time | 寻找模式开始时间 |
|  | | |

### 2.3.8进入结束模式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 13 | |
| 类型名 | ROOM\_OVER | |
| 描述 | 进入结束模式 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | time | 结束模式开始时间 |
| byte | wintype | 胜利方 0隐藏者 1寻找者 |
| int | count | 道具数量 |
| for(count) | | |
| int | itemid | 道具id |
| int | itemcount | 道具数量 |
| forend | | |
|  | | |

### 2.3.9进入结算模式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 14 | |
| 类型名 | ROOM\_RESULT | |
| 描述 | 进入结算模式 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | time | 结算模式开始时间 |
| byte | wintype | 胜利方 0隐藏者 1寻找者 |
| int | count | 道具数量 |
| for(count) | | |
| int | itemid | 道具id |
| int | itemcount | 道具数量 |
| forend | | |
| 红色文字内容已删除 | | |

### 2.3.10选择物体

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 6 | |
| 类型名 | ROOM\_SEL\_MODE | |
| 描述 | 隐藏模式下，玩家可以选择物体 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | selmode | 选择的物体id |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 玩家id |
| long | time | 寻找模式开始时间 |
|  | | |

### 2.3.11玩家死亡

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 20 | |
| 类型名 | ROOM\_PLAYER\_DIE | |
| 描述 | 玩家死亡 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | sourceid | 攻击方id,为－1时死亡的是寻找玩家 |
| long | targetid | 死亡玩家id |
|  | | |

### 2.3.12随机道具

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 30 | |
| 类型名 | ROOM\_SHOW\_RAND\_ITEM | |
| 描述 | 关卡中出现随机道具时，服务器会调用此接口 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| InGameItem | item | 随机道具数据，参考[2.3.12.1 InGameItem](#_2.3.12.1_InGameItem) |
|  | | |

#### 2.3.12.1 InGameItem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块名称 | InGameItem | |
| 描述 | 场景随机道具数据 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | id | 道具id，每局游戏中，每个道具的唯一id |
| long | showtime | 道具出现时间 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | itemid | 道具在配置表中的id |
| long | uid | 获得此道具的玩家id,-1表示还没有被拾取 |

### 2.3.13拾取道具

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 31 | |
| 类型名 | ROOM\_GET\_RAND\_ITEM | |
| 描述 | 拾取道具 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 拾取道具id |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| InGameItem | item | 随机道具数据，参考[2.3.12.1 InGameItem](#_2.3.12.1_InGameItem) |
|  | | |

### 2.3.14使用道具

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 32 | |
| 类型名 | ROOM\_USE\_ITEM | |
| 描述 | 使用道具 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 道具id |
| GameVector | pos | 道具使用坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块)  注：此字段只有炸弹道具使用 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| InGameItem | item | 随机道具数据，参考[2.3.12.1 InGameItem](#_2.3.12.1_InGameItem) |
| long | targetid | 目标玩家id，一些需要目标的道具使用此参数 |
| 炸弹道具需特殊处理 | | |

### 2.3.15重置玩家坐标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 7 | |
| 类型名 | ROOM\_RESET\_POSITION | |
| 描述 | 当玩家坐标出现异常，或变身后与其他道具重叠时使用此接口 | |
| 无请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
|  |  |  |
| 此请求无回调接口 | | |
|  | | |

### 2.3.16玩家血量变化

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 21 | |
| 类型名 | ROOM\_PLAYER\_LIFE | |
| 描述 | 玩家血量变化 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 玩家id |
| int | life | 当前血量 |
|  | | |

### 2.3.17炸弹爆炸

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 33 | |
| 类型名 | ROOM\_ITEM\_BOMB | |
| 描述 | 炸弹爆炸  炸弹道具使用时同其他道具一样调用[使用道具（ROOM\_USE\_ITEM）](#_2.3.14使用道具)接口，炸弹的运动轨迹和爆炸特效等由客户端自行处理，炸弹爆炸时,由使用炸弹的玩家调用此接口，进行伤害判定 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 爆炸位置,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | count | 目标玩家数量 |
| for(count) | | |
| long | uid | 炸弹攻击到的玩家id  服务器只会进行模糊的范围判定，只要玩家距离炸弹在最大范围之内即视为有效 |
| for end | | |
|  |  |  |
| 无返回 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
|  | | |

### 2.3.18进入等待模式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 15 | |
| 类型名 | ROOM\_WAIT | |
| 描述 | 进入等待模式 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | time | 等待模式开始时间 |
|  | | |
|  | | |

## 2.4玩家行为

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 协议id | 0x00000300 | |
| 协议名称 | PLAYER\_ACTION | |
| 说明 | 一.发送时机  开始移动后立即发送状态消息  之后在停止移动前：  1.客户端每秒发送一次玩家状态。  2.玩家移动方向与上一次发送的方向变化大于10度，则立即发送玩家状态。  二.发送逻辑  1.玩家开始移动操作后，允许客户端自行开始移动逻辑，以获得较好的玩家操作体验，同时向服务器发送相应消息。  2.服务器收到消息后，会验证玩家操作是否合法，并且是否在可接受的移动范围内，之后服务器会把服务器接受的玩家坐标广播给所有玩家。  3.客户端收到玩家移动消息后，首先判断是不是自己的移动消息，如果是，则把自己的位置和服务器返回的位置进行比较，如果差距过大，则将玩家重置到服务器发送的位置。  注：  以上逻辑实现后，体验之后再决定是否需要根据延迟预测玩家位置。  玩家状态改变判断以及发送频率需要根据实际情况进行调整。 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | type | 子类型 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | type | 子类型 |
| long | uid | 行为玩家id |
|  |  |  |

### 2.4.1移动

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 1 | |
| 类型名 | PLAYER\_ACTION\_MOVE | |
| 描述 | 移动 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| GameVector | speed | 玩家移动速度(单位向量) ,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| GameVector | speed | 玩家移动速度(单位向量) ,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |

### 2.4.2停止

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 2 | |
| 类型名 | PLAYER\_ACTION\_STOP | |
| 描述 | 停止 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | rotation | 角度 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | rotation | 角度 |

### 2.4.3跳跃

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 3 | |
| 类型名 | PLAYER\_ACTION\_JUMP | |
| 描述 | 跳跃 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |

### 2.4.4攻击

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 4 | |
| 类型名 | PLAYER\_ACTION\_ATK | |
| 描述 | 攻击 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | targetid | 攻击到的玩家ID，  没有填-1 |
| int | rotation | 玩家朝向 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 攻击的玩家id |
| long | targetid | 攻击到的玩家id，-1表示没有攻击到任何目标 |
| int | rotation | 玩家朝向 |
| GameVector | pos | 参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块)  不论攻击结果如何，此参数按照请求参数原样返回 |

### 2.4.5旋转

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 5 | |
| 类型名 | PLAYER\_ACTION\_ROTATE | |
| 描述 | 旋转 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | rotation | 目标角度 |
| byte | isdown | 0 开始旋转 1停止旋转 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | rotation | 目标角度 |
| byte | isdown | 0 开始旋转 1停止旋转 |

### 2.4.6 GameVector 模块

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块名称 | GameVector | |
| 描述 | 三维坐标、向量 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | x | x |
| int | y | y |
| int | z | z |

### 2.4.7蹲下站起

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 6 | |
| 类型名 | PLAYER\_ACTION\_DOWN | |
| 描述 | 蹲下站起 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| byte | isdown | 0蹲下 1站起 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 玩家id |
| byte | isdown | 0蹲下 1站起 |

### 2.4.8锁定位置

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 7 | |
| 类型名 | PLAYER\_ACTION\_LOCK | |
| 描述 | 锁定位置，锁定以及解锁时需要同步位置信息 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | rotation | 角度 |
| byte | isdown | 0取消 1锁定 |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | 玩家id |
| GameVector | pos | 玩家坐标,数据结构参考[2.4.6 GameVector 模块](#_2.4.6_GameVector_模块) |
| int | rotation | 角度 |
| byte | isdown | 0取消 1锁定 |

## 2.5玩家信息

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 协议id | 0x00000400 | | | |
| 协议名称 | PLAYER | | | |
| 说明 | 玩家数据相关操作 | | | |
| 请求参数 | | | | |
| 类型 | | 参数 | | 说明 |
| int | | type | | 请求内容 |
|  | |  | |  |
| 返回参数 | | | | |
| 类型 | 参数 | | 说明 | |
| int | type | | 返回类型 | |
|  |  | |  | |

### 2.5.1玩家数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 1 | |
| 类型名 | PLAYER\_DATA | |
| 描述 | 获取玩家数据，每次玩家登录游戏，会自动下发给客户端，无特殊情况，客户端不可主动请求 | |
| 无请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| PlayerData | pd | 玩家数据模块，参考[2.5.100 PlayerData模块](#_2.5.100_PlayerData模块_1) |

### 2.5.2玩家道具数量

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 2 | |
| 类型名 | PLAYER\_ITEMCOUNT | |
| 描述 | 玩家道具数量改变，会进入此协议。无特殊情况，此接口不需要客户端主动请求 | |
| 无请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 道具id |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 道具id |
| int | itemcount | 道具数量 |

### 2.5.3修改昵称

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 3 | |
| 类型名 | PLAYER\_CHANGENAME | |
| 描述 | 修改玩家昵称。  接收到该接口回调时，说明修改成功 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | nickname | 昵称 |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | nickname | 修改昵称 |

### 2.5.4升级

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 4 | |
| 类型名 | PLAYER\_LVUP | |
| 描述 | 玩家等级提升，或增加经验时进入该接口  不可主动请求 | |
| 无请求参数 | | |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | exp | 经验值 |
| int | lv | 等级 |

### 2.5.5购买道具

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 5 | |
| 类型名 | PLAYER\_BUY\_ITEM | |
| 描述 | 购买道具 ，隐藏物体和角色购买使用此接口 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 购买道具id |
|  |  |  |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 购买道具id |

### 2.5.6使用道具

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 6 | |
| 类型名 | PLAYER\_USE\_ITEM | |
| 描述 | 使用道具 ，购买表情和名字颜色时也使用此接口 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 道具id |
| int | itemcount | 数量 |
| 此接口没有回调 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |

### 2.5.7展示道具列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 7 | |
| 类型名 | PLAYER\_GET\_ITEMLSIT | |
| 描述 | 展示道具列表，打开礼包等会得到多个道具情况会进入此接口 | |
| 无请求 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemcount | 数量 |
| for(itemcount) | | |
| int | itemid | 道具id |
| int | itemcount | 道具数量 |
|  |  |  |

### 2.5.8设置昵称颜色

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 8 | |
| 类型名 | PLAYER\_SET\_NAMECOLOR | |
| 描述 | 设置昵称颜色 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | colorid | 颜色道具id |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | colorid | 颜色道具id |
|  |  |  |

### 2.5.9设置角色

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 9 | |
| 类型名 | PLAYER\_SET\_ROLE | |
| 描述 | 设置角色 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | roleid | 角色id |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | roleid | 角色id |
|  |  |  |

### 2.5.10更新每日任务数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 10 | |
| 类型名 | PLAYER\_DAILYTASK\_DATA | |
| 描述 | 更新每日任务数据  任务数据使用字典存储，-1的值为任务发放日期时间戳，单位为秒。 | |
| 无请求 | | |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | count | 数据数量 |
| for(count) | | |
| int | key | 任务id |
| int | value | 任务完成进度 |
| endfor | | |

### 2.5.11完成任务

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 11 | |
| 类型名 | PLAYER\_FINISHED\_TASK | |
| 描述 | 完成任务，领取奖励  领取后会更新每日任务数据 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | taskid | 任务id |
| 无返回 | | |

### 2.5.12设置头像

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 12 | |
| 类型名 | PLAYER\_CHANGEHEAD | |
| 描述 | 设置头像 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | head | 头像id |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | head | 头像id |
|  |  |  |

### 2.5.13购买商店道具

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子类型 | 13 | |
| 类型名 | PLAYER\_SHOPPING | |
| 描述 | 购买商店道具 对应配置表shop | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 商品id |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | itemid | 成功购买的商品id |
|  |  |  |

### 2.5.100 PlayerData模块

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块名称 | PlayerData | |
| 描述 | 玩家数据 | |
| 参数说明 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | uid | uid |
| string | uname | 昵称 |
| int | changeplayercount | 修改昵称次数 |
| int | lv | 等级 |
| int | exp | 经验 |
| string | head | 头像 |
| long | createTime | 用户创建时间 |
| long | lastLoginTime | 用户上次登录时间 |
| long | lastOnlineTime | 用户上次在线时长 |
| int | count | 道具列表数据数量 |
| for(count) | | |
| int | itemid | 道具id |
| int | itemcount | 道具数量 |
| endfor | | |
| int | count | 已解锁的隐藏道具列表 |
| for(count) | | |
| int | itemid | 隐藏道具id |
| endfor | | |
| int | count | 已解锁的角色列表 |
| for(count) | | |
| int | itemid | 角色id |
| endfor | | |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 2.6聊天

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 协议id | 0x00000500 | | | |
| 协议名称 | CHAT | | | |
| 说明 | 聊天消息 | | | |
| 请求参数 | | | | |
| 类型 | | 参数 | | 说明 |
| int | | chattype | | 聊天类型 |
|  | |  | |  |
| 返回参数 | | | | |
| 类型 | 参数 | | 说明 | |
| int | chattype | | 聊天类型 | |
| long | sourceid | | 发送消息的玩家 | |

### 2.6.1设置角色

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 聊天类型（chattype） | 1 | |
| 类型名 | CHAT\_NORMAL | |
| 描述 | 设置角色 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | msg | msg |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | msg | msg |
|  |  |  |

### 2.6.2发表情

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 聊天类型（chattype） | 2 | |
| 类型名 | CHAT\_FACE | |
| 描述 | 表情 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | param | 表情id |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| int | param | 表情id |
|  |  |  |

### 2.6.3嘲讽

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 聊天类型（chattype） | 3 | |
| 类型名 | CHAT\_TAUNT | |
| 描述 | 嘲讽、点赞 | |
| 请求参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | targetid | 目标玩家uid |
| int | param | 0 赞 1嘲讽 |
| 回调参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| long | targetid | 目标玩家uid |
| int | param | 0 赞 1嘲讽 |
|  |  |  |

## 2.100服务器消息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 协议id | 0x00010000 | |
| 协议名称 | MESSAGE | |
| 说明 | 服务器在某些情况下会发送消息给客户端，客户端收到后需要用提示框展示给玩家 | |
| 无请求参数 | | |
| 返回参数 | | |
| 类型 | 参数 | 说明 |
| string | msg | 消息 |
|  |  |  |