# Live2D Chat 项目通讯协议

## 目录

1. Ping
2. 连接建立（P2P）
3. 连接建立（服务端）
4. 数据交互

## Ping

这一次通讯是为了确定端口确实由本程序控制

#### 发起方

通讯方法：Socket

目标地址：IP+监听端口

数据类型：任意整数

| **参数** | **是否必选** | **类型** | **可选值范围** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Any | True | int | Any | 任意整形 |

#### 接收方

通讯方法：Socket

目标地址：IP+监听端口

数据类型：int

| **参数** | **是否必选** | **类型** | **可选值范围** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Respond | True | int | Any & 114514 | 返回位与后值 |

## 连接建立（P2P）

#### 发起方

通讯方法：Socket

目标地址：IP+监听端口

数据类型：JSON串

数据结构如下

识别域（“ID”）

| **参数** | **是否必选** | **类型** | **可选值范围** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| name | True | String | 4-24字节 | 发送方昵称 |
| MAC | True | String | 合法MAC地址 | 发送方网卡MAC地址 |
| ip | True | String | 合法IP地址 | 发送方公网IP |
| profile\_photo | False | String |  | 发送方头像base64编码 |

信息域（“data”）

| **参数** | **是否必选** | **类型** | **可选值范围** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| l\_port | True | unsigned short | 可用端口 | 发送方监听端口 |
| model\_id | True | unsigned int |  | 发送方使用模型ID |
| T\_port | True | unsigned short | 可用端口 | 发送方传输端口 |
|  |  |  |  |  |

#### 接受方

通讯方法：Socket

目标地址：IP+监听端口

数据类型：JSON串

数据结构如下

识别域（“ID”）

| **参数** | **是否必选** | **类型** | **可选值范围** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| name | True | String | 4-24字节 | 接受方昵称 |
| profile\_photo | False | String |  | 接受方头像base64编码 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

信息域（“data”）

| **参数** | **是否必选** | **类型** | **可选值范围** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| port | True | unsigned short | 可用端口 | 接受方传输端口 |
| model\_id | True | unsigned int |  | 接受方使用模型ID |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |