# 服务器：

类:

ParserPackage:

static bool ReadPosition(void \*pPackage, float\* pFloatX, float\* pFloatY, float\* pFloatZ):

功能：

读取包中的位置信息，并将其放置在对应参数中

参数：

pPackage:数据包的地址

pFloatX,pFloatY,pFloatZ含义如参数名

返回值：

成功返回true，失败返回false

static bool ReadSkill(void \*pPackage, int\* pIntSkill)：

功能：

读取包中的技能信息，并将其放置在nSkill中

参数：

pPackage:数据包的地址

nSkill：存放技能信息，该信息为技能的代号

返回值：

成功返回true，失败返回false

static bool ReadState(void \*pPackage, PlayerState\* psState):

功能：

读取包中的玩家状态信息，并将其放置在psState中

参数：

pPackage:数据包的地址

psState：存放状态信息，结构体

返回值：

成功返回true，失败返回false

Static bool ReadPackageType(void \*pPackage,int nPackageType):

功能：

读取pPackage所指向的数据包的类信息，并将其放置在psState中

参数：

pPackage:数据包的地址

psState：存放状态信息，结构体

返回值：

成功返回true，失败返回false

static bool ReadTime(void \*pPackage, int\* pIntTime):

功能：

读取pPackage所指向的数据包的时间信息，并将其放置在pIntTime所指向的内存中

参数：

pPackage:数据包的地址

pIntTime：存放时间的变量地址

返回值：

成功返回true，失败返回false

static void WriteTime(void \*pPackage, int nTime)：

功能：

向pPackage所指向的数据包的写入时间信息

参数：

pPackage:数据包的地址

nTime：要写入的时间信息

返回值：

无

static bool ReadPlayerId(void \*pPackage, int\* pPlayerId)：

功能：

读取pPackage所指向的数据包的玩家id，并将其放置在pPlayerId所指向的内存中

参数：

pPackage:数据包的地址

pPlayerId：存放玩家id的变量地址

返回值：

成功返回true，失败返回false

static void WritePlayerId(void \*pPackage, int pPlayerId)：

功能：

向pPackage所指向的数据包的写入时间信息

参数：

pPackage:数据包的地址

pPlayerId：要写入的玩家id

返回值：

无

结构体：

PlayerState：

成员：

Int nHp：玩家的hp