

- 通用协议
- 通用结构
  - 名词解释(或游戏文档)
  - 协议文件名
  - 游戏通用结构
    - 盘口ID
    - 游戏状态
    - 房间信息
    - 玩家信息
    - 其他玩家下注信息
    - 桌面信息
    - 筹码信息
    - 下注信息
    - 金币变化信息
    - 其他玩家的金币
    - 下注信息
    - 玩家下注信息,通知给GM
  - 协议列表
    - 获取玩家游戏状态
    - 进入房间
    - 获取游戏场景
    - 下注
    - 续注
    - 广播下注
    - 撤销下注
    - 广播撤销下注
    - 广播通知客户端摇宝
    - 广播通知客户端停止下注
    - 广播开奖
    - 广播玩家金币变化
    - 请求桌子上的玩家信息
    - 推送结算结果给玩家
    - 同步每个下注区域的金额
    - 游戏控制
    - 通知所有玩家下注信息
    - 库存信息
  - 协议ID枚举

## 通用协议

## 通用结构

# 名词解释(或游戏文档)

暂无

## 协议文件名

game\_dice\_def.proto

game\_dice\_protocol.proto

msg\_type\_def.proto

## 游戏通用结构

### 盘口ID

```
enum e_dice_type {  
    e_dice_type_unknow = 0;    //未下注  
    e_dice_type_big = 1;      //大  
    e_dice_type_Leopard1 = 2;  //豹子1  
    e_dice_type_Leopard2 = 3;  //豹子2  
    e_dice_type_Leopard3 = 4;  //豹子3  
    e_dice_type_Leopard4 = 5;  //豹子4  
    e_dice_type_Leopard5 = 6;  //豹子5  
    e_dice_type_Leopard6 = 7;  //豹子6  
    e_dice_type_LeopardAny = 8; //任意豹子  
    e_dice_type_small = 9;     //小  
    e_dice_type_p4 = 10;       //点数4  
    e_dice_type_p5 = 11;       //点数5  
    e_dice_type_p6 = 12;       //点数6  
    e_dice_type_p7 = 13;       //点数7  
    e_dice_type_p8 = 14;       //点数8  
    e_dice_type_p9 = 15;       //点数9  
    e_dice_type_p10 = 16;      //点数10  
    e_dice_type_p11 = 17;      //点数11  
    e_dice_type_p12 = 18;      //点数12  
    e_dice_type_p13 = 19;      //点数13  
    e_dice_type_p14 = 20;      //点数14  
    e_dice_type_p15 = 21;      //点数15  
    e_dice_type_p16 = 22;      //点数16  
    e_dice_type_p17 = 23;      //点数17  
    e_dice_type_d1 = 24;       //1出现个数  
    e_dice_type_d2 = 25;       //2出现个数  
    e_dice_type_d3 = 26;       //3出现个数  
    e_dice_type_d4 = 27;       //4出现个数  
    e_dice_type_d5 = 28;       //5出现个数  
    e_dice_type_d6 = 29;       //6出现个数  
}
```

### 游戏状态

```
enum e_msg_gamestate_type {
    e_state_shake = 0;           //摇宝状态
    e_state_beginbet = 1;        //开始下注时间
    e_state_endbet = 2;          //停止下注时间
    e_state_dice = 3;            //开奖
    e_state_result = 4;          //同步数据 - 显示输赢结果
}
```

## 房间信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
id	int32	房间ID	1	

## 玩家信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_id	int32	玩家ID	1	
player_nickname	string	玩家昵称	2	
player_head_id	int32	玩家头像框ID	3	
player_head_id_custom	string	玩家头像	4	
player_gold	int64	玩家剩余金币	5	
player_sex	int32	玩家性别	6	
player_vip_lv	int32	Vip等级	7	

## 其他玩家下注信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
bet_area	int32	玩家ID	1	
bet_gold	int64	下注金币	1	

## 桌面信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
game_state	e_msg_gamestate_type	当前游戏状态	1	
cd_time	int32	当前状态的剩余时间	2	
list_info	dice_info数组	牌路	4	

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_gold	int64	玩家剩余金币	5	
playe_ticket_count	int32	礼券数量(废弃)	6	

筹码信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
chip_type	int32	筹码类型	1	
dice_type	e_dice_type	下注区域	2	
gold	int64	筹码金额	3	

下注信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_id	int32	玩家ID	1	
gold	e_dice_type	下注玩家剩余金币	2	
db	dice_bet数组	下注筹码信息	3	

金币变化信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_id	int32	玩家ID	1	
gold	int64	玩家总金币	2	

其他玩家的金币

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_gold	int64	玩家总金币	1	
player_name	string	昵称	2	
player_id	int32	玩家ID	3	

下注信息

参数名	类型	描述
bet_index	int32	玩家信息

参数名	类型	描述
bet_count	int64	下注信息

## 玩家下注信息,通知给GM

参数名	类型	描述
player_info	player_info	玩家信息
bet_info	msg_bet_info	下注信息

## 协议列表

### 获取玩家游戏状态

说明:重连之后判断，若在桌子中，进入断线重连流程  
前端请求协议:packetc2l\_check\_state

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id

后端返回协议:packetc2l\_check\_state\_result

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id
in_table	bool	是否在桌子中

### 进入房间

说明:现有架构这条协议是不会用到的,进入房间走的是logic的enter\_game，进入游戏同时进入房间.  
前端请求协议:packetc2l\_entertable

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_c2l_enter_table = 10004
room_id	int32	房间ID	2	

后端返回协议:packetc2l\_entertable\_result

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
-----	----	----	------	-----

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_enter_table_result = 15004
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态	2	e_rmt_success
room_id	int32	房间ID	3	

前端逻辑判断

有进入金币限制的游戏,判断玩家金币是否满足,百人游戏,通常不限制

获取游戏场景

说明:进入房间和断线重连情况下调用,获取整个场景的数据.

前端请求协议:packetc2l\_get\_table\_info

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_c2l_get_table_info = 10003

后端返回协议:packetc2l\_get\_table\_info\_result

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_get_table_info_result = 15003
room_id	int32	房间ID	2	
table	table_info	桌子信息	3	
info	other_bet数组	总下注信息	4	
self_info	other_bet数组	自己的下注情况	5	

下注

说明:收到开始下注通知后, 玩家可以开始下注

前端逻辑判断

- 1.判断当前金币是否大于下注金额.
- 2.判断当前盘口限红.限红指的是每个玩家在每个盘口的最大下注金额.
- 3.本局开始时,身上携带的金币,高于下注限制才能下注.
- 4.盘口ID在范围内.

前端请求协议:packetc2l\_bet

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_c2l_bet = 10006
db	dice_bet	下注筹码信息	2	

后端返回协议:packetc2l\_bet\_result

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_bet_result = 15010
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态	2	e_rmt_success
db	dice_bet	下注筹码信息	3	

错误码

```
enum e_msg_result_def
{
    e_rmt_unknow = 0; //未知错误
    e_rmt_success = 1; //成功
    e_rmt_fail = 2; //失败
    e_rmt_gold_not_enough = 10; // 金币不足
    e_rmt_bet_index_error = 21; //押注序号不对
    e_rmt_outof_bet_limit = 22; //超过房间押注上限
    e_rmt_no_find_table = 23; //没有找到桌子
    e_rmt_other_betgold_is_full = 58; //超过限红
    e_rmt_betgold_not_enough = 92; // 本局开始时拥有的金币，低于下注限制
}
```

续注

说明:收到开始下注通知后，玩家可以开始下注.可能会收到多条返回

前端请求协议:packetc2l\_bet\_again

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_c2l_bet_again = 10008
db	dice_bet数组	下注筹码信息	2	

后端返回协议:packetc2l\_bet\_result

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_bet_result = 15010

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态	2	e_rmt_success
db	dice_bet	下注筹码信息	3	

错误码

```
enum e_msg_result_def
{
    e_rmt_unknow = 0; //未知错误
    e_rmt_success = 1; //成功
    e_rmt_fail = 2; //失败
    e_rmt_gold_not_enough = 10;           // 金币不足
    e_rmt_outof_bet_limit = 22;           //超过房间押注上限
    e_rmt_no_find_table = 23;            //没有找到桌子
    e_rmt_other_betgold_is_full = 58;     //超过限红
    e_rmt_can_not_bet_hasbet = 85; //玩家下注了不能续压
    e_rmt_betgold_not_enough = 92; // 本局开始时拥有的金币，低于下注限制
}
```

广播下注

说明:有玩家下注成功后,后端会发出这条广播

前端请求协议:packetc2l\_bc\_bet

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_bc_bet = 15012
bi	bet_info	下注信息	2	

撤销下注

说明:撤回已下注的筹码

前端逻辑判断

1.下注阶段才能清空下注.

前端请求协议:packetc2l\_unbet

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_c2l_unbet = 10007

后端返回协议:packetc2l\_unbet\_result



参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_unbet_result = 15011
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态	2	e_rmt_success

错误码

```
enum e_msg_result_def
{
    e_rmt_unknow = 0; //未知错误
    e_rmt_success = 1; //成功
    e_rmt_fail = 2; //失败
    e_rmt_game_begun = 44; //游戏已经开始,无法撤销下注
}
```

## 广播撤销下注

说明:撤回已下注的筹码  
后端广播协议:packetc2l\_bc\_unbet

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_bc_unbet = 15013
player_id	int32	下注玩家ID	2	e_rmt_success

## 广播通知客户端摇宝

说明:通知客户端播放摇骰子动画  
后端广播协议:packetc2l\_bc\_client\_shake

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_bc_shake = 15006

## 广播通知客户端停止下注

说明:通知客户端停止下注  
后端广播协议:packetc2l\_bc\_client\_endbet

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_bc_endbet = 15008

# 广播开奖

后端广播协议:packetc2l\_bc\_client\_dice

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_bc_dice = 15009
di	dice_info	骰子信息	2	
cd_time	int32	开奖阶段倒计时	3	

# 广播玩家金币变化

说明:房间内有玩家充值,到账时,会发送这条协议

后端广播协议:packetc2l\_bc\_gold\_change

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_bc_gold_change = 15015
change	gold_change_info	金币变化信息	2	

# 请求桌子上的玩家信息

说明:桌子内的玩家列表

前端请求协议:player\_list\_info

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_player_list_info = 10011

后端返回协议:player\_list\_info\_result

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_player_list_info_result = 15018
info	player_info数组	玩家的信息	2	
player_num	int32	玩家数量	3	

# 推送结算结果给玩家

说明:推送结算结果给玩家

后端通知协议:balance\_result

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
-----	----	----	------	-----

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_balance_result = 15017
player_gold	int64	玩家剩余金币	2	
playe_ticket_count	int32	礼券数量(废弃)	3	
info	other_player_info数组	其他玩家的信息	4	
bet_gold	int64	下注金额	5	
win_gold	int64	盈利金额	6	
orderIndex	int64	自己的序号	7	
cd_time	int32	结算倒计时	8	

## 同步每个下注区域的金额

说明:同步每个下注区域的金额  
后端通知协议:bc\_other\_bet

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_bc_other_bet = 15019
info	other_bet数组	玩家剩余金币	2	

## 游戏控制

说明:控制客户端+超级账号，可以控制游戏结果  
前端逻辑判断  
1.当前账号是超级账号，并且有控制模块，才显示控制界面

前端请求协议:packetc2l\_game\_control

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id
dice1	int32	第一个骰子的点数
dice1	int32	第二个骰子的点数
dice1	int32	第三个骰子的点数
diceBigSmall	int32	0表示未勾选,1 开小, 2开大, 3通杀

后端返回协议:packetl2c\_game\_control

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态

错误码

```
enum e_msg_result_def
{
    e_rmt_unknow = 0; //未知错误
    e_rmt_success = 1; //成功
    e_rmt_fail = 2; //失败
}
```

通知所有玩家下注信息

说明:每个玩家的具体下注信息,超级账号才会收到这条协议,由后端主动推送

后端协议:packetl2c\_notice\_all\_bet\_info

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id
bet_info_list	gm_msg_bet_info	玩家信息链表

库存信息

说明:超级账号才会收到这条协议,由后端主动推送

后端协议:packetl2c\_bc\_debuginfo

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id
player_id	int32	玩家ID
debug_infos	string	库存信息 lua对象的字符串
debug_infos.TotalProfit	string	总抽水
debug_infos.TotalStock	string	总库存

协议ID枚举

```

enum e_server_msg_type {

//客户端到服务端
    e_mst_start_c2l = 10000;
    e_mst_c2l_check_state = 10001;           //查询玩家状态
    e_mst_c2l_get_room_info = 10002;         //获取游戏房间信息 ROOM LIST
    e_mst_c2l_get_table_info = 10003;        //获取桌面信息
    e_mst_c2l_enter_table = 10004;           //进入游戏
    e_mst_c2l_leave_table = 10005;           //离开游戏
    e_mst_c2l_bet = 10006;                   //下注
    e_mst_c2l_unbet = 10007;                 //撤回下注
    e_mst_c2l_bet_again = 10008;             //续压
    e_mst_gm_command = 10009;               //gm命令
    e_mst_chang_table = 10010;              //更换桌子
    e_mst_player_list_info = 10011;          //请求桌子上的玩家信息
    e_mst_c2l_game_control = 10012;

    // 服务端到客户端
    e_mst_start_l2c = 15000;
    e_mst_l2c_check_state_result = 15001;    //回执 - 玩家状态
    e_mst_l2c_get_room_info_result = 15002;  //回执 - 游戏房间信息
    e_mst_l2c_get_table_info_result = 15003; //回执 - 获取桌面信息
    e_mst_l2c_enter_table_result = 15004;    //回执 - 进入游戏
    e_mst_l2c_leave_table_result = 15005;    //回执 - 离开游戏

    e_mst_bc_shake = 15006;                  //广播 - 通知客户端摇宝
    e_mst_bc_beginbet = 15007;               //广播 - 通知客户端开始下注
    e_mst_bc_endbet = 15008;                 //广播 - 通知客户端停止下注
    e_mst_bc_dice = 15009;                   //广播开奖

    e_mst_l2c_bet_result = 15010;            //回执 - 下注
    e_mst_l2c_unbet_result = 15011;          //回执 - 撤回下注
    e_mst_bc_bet = 15012;                    //广播玩家下注
    e_mst_bc_unbet = 15013;                  //广播玩家撤销下注
    e_mst_bc_table_info = 15014;             //广播游戏场景
    e_mst_bc_gold_change = 15015;            //广播玩家金币变化
    e_mst_chang_table_result = 15016;        //回执 - 换桌结果
    e_mst_balance_result = 15017;            //推送 - 推送结算结果给玩家
    e_mst_player_list_info_result = 15018;   //回执 - 请求桌子上的玩家信息
    e_mst_bc_other_bet = 15019;              //广播 - 其他玩家下注信息

    e_mst_l2c_debuginfo = 15020;
    e_mst_l2c_notice_gm_all_bet_info = 15021;
    e_mst_l2c_game_control_result = 15022;   //调试

    e_mst_l2c_bc_debuginfo = 15023; //库存等信息

    e_mst_clend_index = 20000;
}

```