

## 万人德州

协议文件名

游戏通用结构

房间信息

牌路信息

玩家信息

牌数据

牌组

参与开奖玩家

下注信息

debug相关信息

玩家信息

协议列表

检测状态

获得房间信息

进入游戏

离开游戏

获取场景信息

下注

续压

清空下注

申请上庄（排队）

申请离开上庄列表

下庄

抢庄

请求上庄列表

请求牌路

通知开始押注

通知开奖

通知所有玩家下注信息

通知抢庄信息

通知更换庄家

通知桌子内玩家收到礼物

控制调试

通知所有玩家下注信息

通知所控制客户端庄家

请求玩家列表

协议ID枚举

# 万人德州

## 协议文件名

game\_multitexas\_protocol.proto

game\_multitexas\_def.proto

# 游戏通用结构

房间信息

```
enum e_game_state { e_state_game_begin = 0; //游戏开始 e_state_game_bet = 1; //押注期间
e_state_game_award = 2; //开奖期间 }
```

花色

```
enum e_flower_type { eft_black = 0; //黑桃 eft_red = 1; //红心 eft_plum = 2; //梅花 eft_block = 3; //方块 }
```

牌型

```
enum e_card_type { ect_unknow = 0; ect_high_card = 1; //散牌 ect_one_pair = 2; //一对 ect_two_pairs = 3; //两对
ect_three_of_a_kind = 4; //三条 ect_straight = 5; //顺子 ect_flush = 6; //同花 ect_three_add_two = 7; //葫芦
ect_four_of_a_kind = 8; //四条 ect_straight_flush = 9; //同花顺 ect_royal_flush = 10; //同花大顺 }
```

## 房间信息

msg\_room\_info

| 参数名    | 类型    | 描述   | 参数ID | 默认值 |
|--------|-------|------|------|-----|
| roomid | int32 | 房间Id | 1    |     |

## 牌路信息

msg\_history

| 参数名 | 类型    | 描述                 | 参数ID | 默认值 |
|-----|-------|--------------------|------|-----|
| win | int32 | 0:failed 1:win 2:和 | 1    |     |

## 玩家信息

msg\_player\_info

| 参数名                | 类型     | 描述    | 参数ID | 默认值 |
|--------------------|--------|-------|------|-----|
| player_id          | int32  | 玩家ID  | 1    |     |
| player_nickname    | string | 昵称    | 2    |     |
| player_head_frame  | int32  | 头像框   | 3    |     |
| player_head_custom | string | 玩家头像  | 4    |     |
| player_gold        | int64  | 玩家金币  | 5    |     |
| player_sex         | int32  | 玩家性别  | 6    |     |
| player_vip_lv      | int32  | Vip等级 | 7    |     |

## 牌数据

### msg\_card\_info

| 参数名         | 类型            | 描述 | 参数ID | 默认值 |
|-------------|---------------|----|------|-----|
| card_flower | e_flower_type | 花色 | 1    |     |
| card_point  | int64         | 点数 | 2    |     |

## 牌组

### msg\_cards

| 参数名          | 类型              | 描述                    | 参数ID | 默认值 |
|--------------|-----------------|-----------------------|------|-----|
| card_type    | e_card_type     | 牌型                    | 1    |     |
| card_indexes | int32[]         | 牌型组合5个编号，手牌1~2，公共牌3~7 | 2    |     |
| cards        | msg_card_info[] | 两张个人牌                 | 3    |     |

## 参与开奖玩家

### msg\_player\_award

| 参数名         | 类型        | 描述    | 参数ID | 默认值 |
|-------------|-----------|-------|------|-----|
| player_id   | int32     | 玩家ID  | 1    |     |
| name        | string    | 昵称    | 2    |     |
| gold        | int64输赢金币 | 输赢金币  | 3    |     |
| head_frame  | int32     | 玩家框   | 4    |     |
| head_custom | string    | 玩家头像  | 5    |     |
| vip_lv      | int32     | Vip等级 | 6    |     |

## 下注信息

### msg\_master\_bets

| 参数名         | 类型    | 描述   | 参数ID | 默认值 |
|-------------|-------|------|------|-----|
| player_id   | int32 | 玩家ID | 1    |     |
| player_bets | int64 | 下注金额 | 2    |     |

### msg\_betinfo

| 参数名           | 类型                | 描述    | 参数ID | 默认值 |
|---------------|-------------------|-------|------|-----|
| bet_golds     | int64             | 下注金额  | 1    |     |
| max_bet_count | int64             | 最大下注数 | 2    |     |
| master_bets   | msg_master_bets[] | 下注信息  | 3    |     |

## debug相关信息

### msg\_bet\_info

| 参数名       | 类型        | 描述   | 参数ID | 默认值 |
|-----------|-----------|------|------|-----|
| bet_index | int32     | 下注索引 | 1    |     |
| bet_count | bet_count | 下注数  | 2    |     |

### gm\_msg\_bet\_info

| 参数名         | 类型             | 描述   | 参数ID | 默认值 |
|-------------|----------------|------|------|-----|
| player_info | player_info    | 玩家信息 | 1    |     |
| bet_info    | msg_bet_info[] | 下注信息 | 2    |     |

## 玩家信息

### msg\_player\_info

| 参数名         | 类型      | 描述      | 参数ID | 默认值 |
|-------------|---------|---------|------|-----|
| player_id   | int32   | 玩家ID    | 1    |     |
| player_name | string  | 玩家昵称    | 2    |     |
| head_frame  | int32   | 头像框     | 3    |     |
| head_custom | string  | 玩家头像    | 4    |     |
| player_gold | int64   | 玩家金币    | 5    |     |
| player_sex  | int32   | 玩家性别    | 6    |     |
| vip_level   | int32   | Vip等级   | 7    |     |
| win_count   | int32   | 获胜数     | 8    |     |
| bets        | int32   | 下注数     | 9    |     |
| play_cnt    | int32   | 局数      | 10   |     |
| other_bets  | int32[] | 4个区域 下注 | 11   |     |
| other_win   | int32[] | 4个区域 赢  | 12   |     |

## 协议列表

### 检测状态

#### 前端请求协议:packetc2l\_check\_state

说明：进入游戏时请求，检查是否在房间内，如果在，则走断线重连逻辑，直接进房间

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                         |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-----------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_check_state 10008 |

后端返回协议:packetl2c\_check\_state\_result

| 参数名        | 类型                                | 描述     | 参数ID | 默认值                                |
|------------|-----------------------------------|--------|------|------------------------------------|
| packet_id  | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id   | 1    | e_mst_l2c_check_state_result 15013 |
| is_intable | bool                              | 是否在桌子中 | 2    |                                    |

## 获得房间信息

获取：获取房间列表信息，客户端目前直接读配置表

前端请求协议:packetc2l\_get\_room\_info

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                           |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_get_room_info 10001 |

后端返回协议:packetl2c\_get\_room\_info\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                                  |
|-----------|-----------------------------------|------|------|--------------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_get_room_info_result 15001 |
| room_list | msg_room_info[]                   | 房间列表 | 2    |                                      |

## 进入游戏

说明：请求进入游戏房间，目前客户端使用通用的进房间逻辑

前端请求协议:packetc2l\_enter\_room

| 参数名       | 类型                                | 描述                   | 参数ID | 默认值                        |
|-----------|-----------------------------------|----------------------|------|----------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id                 | 1    | e_mst_c2l_enter_room 10002 |
| roomid    | int32                             | roomid为0，如果在游戏中则直接进入 | 2    |                            |

后端返回协议:packetl2c\_enter\_room\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                               |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-----------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_enter_room_result 15002 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | 1.成功 非1.失败                        |

## 离开游戏

说明：离开房间，目前客户端使用通用的离开房间逻辑

前端请求协议:packetc2l\_leave\_room

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                        |
|-----------|-----------------------------------|------|------|----------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_leave_room 10003 |

后端返回协议:packetl2c\_leave\_room\_result

| 参数名         | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                               |
|-------------|-----------------------------------|------|------|-----------------------------------|
| packet_id   | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_leave_room_result 15003 |
| result      | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_success                     |
| player_gold | int64                             | 金币   | 3    |                                   |

## 获取场景信息

说明：进房间后客户端请求此协议，用来初始化界面信息

前端请求协议:packetc2l\_get\_room\_scene\_info

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                                 |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-------------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_get_room_scene_info 10007 |

后端返回协议:packetl2c\_get\_room\_scene\_info\_result

| 参数名                   | 类型                                | 描述     | 参数ID | 默认值                                 |
|-----------------------|-----------------------------------|--------|------|-------------------------------------|
| packet_id             | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id   | 1    | e_mst_l2c_get_room_scene_info 15010 |
| room_id               | int32                             | 房间id   | 2    |                                     |
| room_state            | e_game_state                      | 房间状态   | 3    |                                     |
| cd_time               | int32                             | 状态剩余时间 | 4    |                                     |
| bet_info_list         | msg_betinfo[]                     | 下注信息   | 5    |                                     |
| banker_continue_count | int32                             | 连庄次数   | 6    |                                     |
| history_list          | msg_history                       | 牌路信息   | 7    |                                     |
| banker_info           | player_info                       | 庄家信息   | 8    |                                     |
| banker_win_gold       | int64                             | 庄家赢钱   | 9    |                                     |
| self_bet_list         | int64[]                           | 自己下注信息 | 10   |                                     |

## 下注

说明：在游戏进行到下注阶段时，可请求此协议，用来下注

### 前端请求协议:packetc2l\_add\_bet

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                     |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_add_bet 10004 |
| bet_index | int32                             | 下注索引 | 2    |                         |
| bet_count | int64                             | 下注数  | 3    |                         |

### 后端返回协议:packetl2c\_add\_bet\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                     |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_add_bet 15004 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_fail              |
| bet_index | int32                             | 下注索引 | 3    |                         |
| bet_count | int64                             | 下注数  | 4    |                         |



## 续压

说明：在游戏下注阶段可请求，重复上一局的押注，节省玩家操作

前端请求协议:packetc2l\_repeat\_bet

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                        |
|-----------|-----------------------------------|------|------|----------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_repeat_bet 10005 |

后端返回协议:packetl2c\_repeat\_bet\_result

| 参数名           | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                        |
|---------------|-----------------------------------|------|------|----------------------------|
| packet_id     | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_repeat_bet 15005 |
| result        | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_fail                 |
| self_bet_list | int64[]                           | 下注信息 | 3    |                            |

## 清空下注

说明：在游戏下注阶段可请求，收回下注的筹码

前端请求协议:packetc2l\_clear\_bet

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                       |
|-----------|-----------------------------------|------|------|---------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_clear_bet 10006 |

后端返回协议:packetl2c\_clear\_bet\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                       |
|-----------|-----------------------------------|------|------|---------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_clear_bet 15006 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_success             |

## 申请上庄（排队）

说明：自己金币足够，且自己不在请求上庄列表内，且上庄列表没有满（10个）的情况下可以请求

前端请求协议:packetc2l\_ask\_for\_banker

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                            |
|-----------|-----------------------------------|------|------|--------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_ask_for_banker 10010 |

后端返回协议:packetl2c\_ask\_for\_banker\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                            |
|-----------|-----------------------------------|------|------|--------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_ask_for_banker 15016 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_success                  |

## 申请离开上庄列表

说明：自己在上庄列表中的时候可以请求，成功后离开上庄列表

前端请求协议:packetc2l\_leave\_list\_banker

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                               |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-----------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_leave_list_banker 10017 |

后端返回协议:packetl2c\_leave\_list\_banker\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                               |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-----------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_leave_list_banker 15028 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_success                     |

## 下庄

说明：自己是庄家，且自己已经连庄超过最小连庄次数时可以请求

前端请求协议:packetc2l\_leave\_banker

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                          |
|-----------|-----------------------------------|------|------|------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_leave_banker 10011 |

后端返回协议:packetl2c\_leave\_banker\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                          |
|-----------|-----------------------------------|------|------|------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_leave_banker 15017 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_success                |

## 抢庄

说明：自己不是庄家的时候可以请求，但要判断金币，判断新庄家是否在保护期（配置控制最小庄家次数）

前端请求协议:packetc2l\_ask\_for\_first\_banker

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                                  |
|-----------|-----------------------------------|------|------|--------------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_ask_first_for_banker 10012 |

后端返回协议:packetl2c\_ask\_for\_first\_banker\_result

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                                  |
|-----------|-----------------------------------|------|------|--------------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_ask_first_for_banker 15018 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 结果   | 2    | e_rmt_success                        |

###

## 请求上庄列表

说明：在游戏房间内可调用，获取玩家列表

前端请求协议:packetc2l\_ask\_for\_banker\_list

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                             |
|-----------|-----------------------------------|------|------|---------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_ask_banker_list 10014 |

后端返回协议:packetl2c\_ask\_for\_banker\_list\_result

| 参数名         | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                             |
|-------------|-----------------------------------|------|------|---------------------------------|
| packet_id   | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_ask_banker_list 15021 |
| banker_list | player_info[]                     | 玩家列表 | 2    |                                 |

###

## 请求牌路

说明：在房间内可调用，用于获取历史牌路信息，以展示用

前端请求协议:packetc2l\_ask\_for\_history\_list

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                              |
|-----------|-----------------------------------|------|------|----------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_ask_history_list 10015 |

后端返回协议:packetl2c\_ask\_for\_history\_list\_result

| 参数名           | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                              |
|---------------|-----------------------------------|------|------|----------------------------------|
| packet_id     | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_ask_history_list 15022 |
| history_infos | msg_history[]                     | 牌路列表 | 2    |                                  |

## 通知开始押注

说明：服务端主动下发，玩家可以开始下注

后端返回协议:packetl2c\_bc\_begin\_bet

| 参数名               | 类型                                | 描述    | 参数ID | 默认值                          |
|-------------------|-----------------------------------|-------|------|------------------------------|
| packet_id         | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id  | 1    | e_mst_l2c_bc_begin_bet 15007 |
| is_can_rob_banker | bool                              | 是否能抢庄 | 2    |                              |

## 通知开奖

说明：游戏状态进入到开奖阶段，结算结果

后端返回协议:packetl2c\_bc\_begin\_award

| 参数名               | 类型                                | 描述     | 参数ID | 默认值                            |
|-------------------|-----------------------------------|--------|------|--------------------------------|
| packet_id         | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id   | 1    | e_mst_l2c_bc_begin_award 15008 |
| result_list       | int64[]                           | 每个盘口输赢 | 2    |                                |
| player_card       | msg_cards                         | 玩家牌    | 3    |                                |
| banker_card       | msg_cards                         | 庄家牌    | 4    |                                |
| player_list       | msg_player_award[]                | 玩家输赢列表 | 5    |                                |
| banker_win_gold   | int64                             | 庄家赢钱   | 6    |                                |
| banker_gold_count | int64                             | 庄家金币   | 7    |                                |
| cd_time           | int32                             | 剩余时间   | 8    |                                |
| share_cards       | msg_card_info[]                   | 5张公共牌  | 9    |                                |
| my_gold_count     | int64                             | 自己家金币  | 10   |                                |

## 通知所有玩家下注信息

说明：服务端主动下发，同步玩家下注信息

后端返回协议:packetl2c\_bc\_scene\_bet\_into

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                               |
|-----------|-----------------------------------|------|------|-----------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_bc_total_bet_info 15009 |
| bets      | msg_betinfo[]                     | 剩余时间 | 2    |                                   |

## 通知抢庄信息

说明：玩家抢庄成功后，同步给房间所有玩家

后端返回协议:packetl2c\_bc\_rob\_banker\_info

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                                |
|-----------|-----------------------------------|------|------|------------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_bc_rob_banker_info 15023 |
| player_id | int32                             | 玩家id | 2    |                                    |
| pay_count | int32                             | 支付金币 | 3    |                                    |

## 通知更换庄家

说明：庄家更换后，服务器同步信息

后端返回协议:packetl2c\_bc\_change\_banker

| 参数名               | 类型                                | 描述        | 参数ID | 默认值                              |
|-------------------|-----------------------------------|-----------|------|----------------------------------|
| packet_id         | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id      | 1    | e_mst_l2c_bc_change_banker 15019 |
| banker_info       | player_info                       | 庄家信息      | 2    |                                  |
| is_rob            | bool                              | 是否是抢庄     | 3    |                                  |
| old_banker_id     | int32                             | 老庄家id     | 4    |                                  |
| system_draw_water | int32                             | 庄家下庄后系统抽水 | 5    |                                  |

## 通知桌子内玩家收到礼物

说明：收到礼物后广播

后端返回协议:packetl2c\_bc\_accept\_gift

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                            |
|-----------|-----------------------------------|------|------|--------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_bc_accept_gift 15015 |
| player_id | int32                             | 玩家ID | 2    |                                |
| gift_id   | int32                             | 礼物id | 3    |                                |

## 控制调试

说明：调试用，有debug权限的账号可调用，房间内可调用，控制开奖结果（下一次，只生效一次）

前端请求协议:packetc2l\_game\_control

| 参数名       | 类型                                | 描述            | 参数ID | 默认值                          |
|-----------|-----------------------------------|---------------|------|------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id          | 1    | e_mst_c2l_game_control 10016 |
| control   | int32                             | 控制类型 1和 2庄 3闲 | 2    | 0                            |

后端返回协议:packetl2c\_game\_control

说明：返回控制是否成功

| 参数名       | 类型                                | 描述         | 参数ID | 默认值                          |
|-----------|-----------------------------------|------------|------|------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id       | 1    | e_mst_l2c_game_control 15026 |
| result    | msg_type_def.e_msg_result_def     | 1.成功 非1.失败 | 2    | e_rmt_success                |

同步调试信息协议:packetl2c\_bc\_debuginfo

说明：服务端同步调试信息给房间内有调试权限的账号

| 参数名          | 类型                                | 描述  | 参数ID | 默认值                          |
|--------------|-----------------------------------|---|------|------------------------------|
| packet_id    | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id  | 1    | e_mst_l2c_bc_debuginfo 15024 |
| player_id    | int32                             | 玩家id  | 2    |                              |
| total_profit | int64                             | 抽水  | 3    |                              |
| total_stock  | int64                             | 库存  | 4    |                              |
| total_Rate   | int64                             | 抽水率   | 5    |                              |
| debug_infos  | string                            | 调试信息 lua "debug_infos={};<br/>debug_infos.TotalProfit = %1%;<br/>debug_infos.TotalStock = %2%;<br/>return debug_infos;" | 6    |                              |

通知所有玩家下注信息

说明：服务端主动下发，同步玩家下注信息给有debug权限的账号

后端返回协议:packetl2c\_notice\_all\_bet\_info

| 参数名           | 类型                                | 描述     | 参数ID | 默认值                                       |
|---------------|-----------------------------------|--------|------|---|
| packet_id     | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id   | 1    | e_mst_l2c_notice_gm_all_bet_info<br>15025 |
| bet_info_list | gm_msg_bet_info[]                 | 玩家信息链表 | 2    |   |

通知所控制客户端庄家

说明：服务端主动下发，同步庄家信息给有debug权限的账号

后端返回协议:packetl2c\_notice\_bank\_info

| 参数名         | 类型                                | 描述                       | 参数ID | 默认值                                    |
|-------------|-----------------------------------|--------------------------|------|--|
| packet_id   | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id                     | 1    | e_mst_l2c_notice_gm_bank_info<br>15027 |
| player_info | player_info                       | 玩家信息                     | 2    |  |
| type        | int32                             | 庄家类型 0系统小庄 1<br>机器人 2 玩家 |      |  |

请求玩家列表

说明：请求房间内的玩家列表信息

前端请求协议:packetc2l\_ask\_playerlist

| 参数名       | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                            |
|-----------|-----------------------------------|------|------|--------------------------------|
| packet_id | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_c2l_ask_playerlist 10018 |

后端返回协议:packetl2c\_playerlist\_result

说明：返回玩家列表



| 参数名          | 类型                                | 描述   | 参数ID | 默认值                               |
|--------------|-----------------------------------|------|------|-----------------------------------|
| packet_id    | <a href="#">e_server_msg_type</a> | 协议Id | 1    | e_mst_l2c_playerlist_result 15030 |
| player_infos | msg_player_info[]                 | 玩家信息 | 2    |                                   |

## 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_get_room_info = 10001;//得到房间
    e_mst_c2l_enter_room = 10002;//进入房间
    e_mst_c2l_leave_room = 10003;//离开房间
    e_mst_c2l_add_bet = 10004;//下注
    e_mst_c2l_repeat_bet = 10005;//重复押注
    e_mst_c2l_clear_bet = 10006;//押注清零
    e_mst_c2l_get_room_scene_info = 10007;//获得桌子内信息
    e_mst_c2l_check_state = 10008;//检测游戏状态
    e_mst_c2l_gm = 10009;//GM
    e_mst_c2l_ask_for_banker = 10010;//上庄
    e_mst_c2l_leave_banker = 10011;//下庄
    e_mst_c2l_ask_first_for_banker = 10012;//抢庄
    e_mst_c2l_ask_player_list = 10013;//请求玩家列表
    e_mst_c2l_ask_banker_list = 10014;//请求上庄列表
    e_mst_c2l_ask_history_list = 10015;//请求牌路
    e_mst_c2l_game_control = 10016;//游戏控制

    e_mst_c2l_leave_list_banker = 10017;//下庄列表
    e_mst_c2l_ask_playerlist = 10018;          //请求玩家列表

    // 服务端到客户端-----
    ---

    e_mst_start_l2c = 15000;
    e_mst_l2c_get_room_info_result = 15001;//得到房间返回
    e_mst_l2c_enter_room_result = 15002;//进入房间
    e_mst_l2c_leave_room_result = 15003;//离开房间
    e_mst_l2c_add_bet = 15004;//下注
    e_mst_l2c_repeat_bet = 15005;//重复押注
    e_mst_l2c_clear_bet = 15006;//押注清零
    e_mst_l2c_bc_begin_bet = 15007;//通知开始下注
    e_mst_l2c_bc_begin_award = 15008;//通知开奖
    e_mst_l2c_bc_total_bet_info = 15009;//通知所以玩家下注信息
    e_mst_l2c_get_room_scene_info = 15010;//获得桌子内信息
    e_mst_l2c_check_state_result = 15013;//检测游戏状态
    e_mst_l2c_bc_accept_gift = 15015;//广播桌子内玩家收到礼物
```

```
e_mst_l2c_ask_for_banker = 15016;//上庄
e_mst_l2c_leave_banker = 15017;//下庄
e_mst_l2c_ask_first_for_banker = 15018;//抢庄
e_mst_l2c_bc_change_banker = 15019;//通知更换庄家
e_mst_l2c_ask_player_list = 15020;//请求玩家列表返回
e_mst_l2c_ask_banker_list = 15021;//请求上庄列表返回
e_mst_l2c_ask_history_list = 15022;//请求牌路返回
e_mst_l2c_bc_rob_banker_info = 15023;//通知抢庄信息
e_mst_l2c_bc_debuginfo = 15024;//调试信息
e_mst_l2c_notice_gm_all_bet_info = 15025;
e_mst_l2c_game_control = 15026;//游戏控制反馈
e_mst_l2c_notice_gm_bank_info = 15027;

e_mst_l2c_leave_list_banker = 15028;//下庄列表
e_mst_attention_needLeave = 15029;
e_mst_l2c_playerlist_result = 15030;          //玩家列表结果

e_mst_clend_index = 20000;
```

```
}
```