

- 客户端和状态服务器交互(client <--> gstate)
  - 名词解释(或游戏文档)
  - 协议文件名
  - 游戏通用结构
    - 牌路数据房间基本信息
    - 牛牛牌路数据
    - 牛牛房间牌路数据
    - 黑红梅方牌路数据
    - 黑红梅方房间牌路数据
    - 百家乐牌路数据
    - 百家乐房间牌路数据
    - 金鲨银鲨牌路数据
    - 金鲨银鲨房间牌路数据
    - 龙虎斗牌路数据
    - 龙虎斗房间牌路数据
    - 奔驰宝马牌路数据
    - 奔驰宝马房间牌路数据
    - 百人红黑牌路数据
    - 百人红黑房间牌路数据
    - 二八杠牌路数据
    - 二八杠房间牌路数据
    - 欢乐骰宝牌路数据
    - 欢乐骰宝房间牌路数据
    - 抢庄牛牛 房间彩金数据
    - 通比牛牛 房间彩金数据
    - 豪车大亨牌路数据
    - 豪车大亨房间牌路数据
    - 万人德州牌路数据
    - 万人德州房间牌路数据
    - 水果缤纷牌路数据
    - 水果缤纷房间牌路数据
    - 森林舞会牌路数据
    - 森林舞会房间牌路数据
    - 四色球牌路数据
    - 四色球房间牌路数据
    - 欢乐至尊牌路数据
    - 欢乐至尊房间牌路数据
    - 推筒子牌路数据
    - 推筒子房间牌路数据
  - 协议列表
    - 连接gstate服务器
    - 断开gstate服务器
    - 获取所有牌路数据
      - 游戏id是4, 返回牛牛所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是10, 返回黑红梅方所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是5, 返回百家乐所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是12, 返回金鲨银鲨所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是32, 返回龙虎斗所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是23, 返回奔驰宝马所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是40, 返回百人红黑所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是31, 返回二八杠所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是3, 返回欢乐骰宝所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是18, 返回抢庄牛牛所有游戏房间的彩金数据
      - 游戏id是36, 返回通比牛牛所有游戏房间的彩金数据
      - 游戏id是53, 返回豪车大亨所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是29, 返回万人德州所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是37, 返回水果缤纷所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是26, 返回森林舞会所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是52, 返回四色球所有游戏房间的牌路数据
      - 游戏id是14, 返回欢乐至尊所有游戏房间的牌路数据

- [游戏id是35，返回推筒子所有游戏房间的牌路数据](#)
- [协议ID枚举](#)
- [逻辑服务器和状态服务器交互\(logic <--> gstate\)](#)
  - [名词解释\(或游戏文档\)](#)
  - [协议文件名](#)
  - [游戏通用结构](#)
  - [协议列表](#)
  - [协议ID枚举](#)

## 客户端和状态服务器交互(client <--> gstate)

### 名词解释(或游戏文档)

gstate服务器，是游戏牌路、游戏状态获取和更新的中转服务器。

### 协议文件名

client2gstate\_protocol.proto  
client2gstate\_msg\_type.proto

### 游戏通用结构

#### 牌路数据房间基本信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
game_id	int32	游戏ID	1	
room_id	int32	房间ID	2	
game_state	int32	游戏状态	3	
state_time	int32	游戏状态剩余总时间	4	
time_stamp	int64	游戏状态时间戳	5	
calc_time	int64	服务器及时计算剩余时间（给客户端用）	6	

#### 牛牛牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
is_win	bool数组	是否赢	1	

#### 牛牛房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
total_count	int32	房间总共局数	2	
win_counts	int32 数组	房间赢的数量	3	
lose_counts	int32 数组	房间输的数量	4	
history_list	<a href="#">gs_msg_cows_history</a> 数组	游戏房间牌路数据	5	

#### 黑红梅方牌路数据

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
card_type	int32	牌的类型	1	
card_value	int32	牌的点数	2	
open_type	int32	开牌类型	3	

黑红梅方房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
shcd_info	<a href="#">gs_msg_shcd_history</a> 数组	游戏房间牌路数据	2	

百家乐牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
is_tie	int32	是否和	1	
is_player_win	bool	是否闲胜	2	
is_player_pair	bool	是否闲对	3	
is_banker_pair	bool	是否庄对	4	
is_banker_win	bool	是否庄胜	5	
win_point	int32	胜者点数	6	

百家乐房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
baccarat_info	<a href="#">gs_msg_baccarat_history</a> 数组	游戏房间牌路数据	2	

金鲨银鲨牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
result	int32	开奖结果	1	

金鲨银鲨房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
goldshark_info	<a href="#">gs_msg_goldshark_history</a> 数组	游戏房间牌路数据	2	

龙虎斗牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
cards_info	int32	开牌结果	0:龙 1:虎 2:和	

龙虎斗房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
total_win	int32数组	房间赢的数量	2	
total_lose	int32数组	房间输的数量	3	
lhd_info	gs_msg_lhd_history数组	游戏房间牌路数据	4	

## 奔驰宝马牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
result	int32	开奖结果		

## 奔驰宝马房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
card_road_info	gs_msg_benzbmw_history数组	游戏房间牌路数据	2	

## 百人红黑牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
result	int32	开奖结果	牌路记录 <100红赢 / >=100黑赢 %100 0:高牌 2 <sub>13</sub> :对2对K 14:对A 20:顺子 21:同花 22:同花顺 23:三条	

## 百人红黑房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
card_road_info	gs_msg_multiredblack_history数组	游戏房间牌路数据	2	

## 二八杠牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
is_win	bool数组	3家		
cards_id	int32数组	3家 + 庄家 [xxyy]xx,yy,1到9筒,10为白皮		

## 二八杠房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
total_count	int32	总共局数	2	
win_counts	int32数组	赢的局数	3	
lose_counts	int32数组	输的局数	4	
card_road_info	gs_msg_ebg_history数组	游戏房间牌路数据	5	
banker_cnt	int32	0的时候表示新一轮开始	6	
out_cards	int32数组	当前一轮已经出去的所有牌	7	

## 欢乐骰宝牌路数据

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
dice1	int32	骰宝点数1		
dice2	int32	骰宝点数2		
dice3	int32	骰宝点数3		

## 欢乐骰宝房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
card_road_info	<a href="#">gs_msg_dice_history</a> 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 抢庄牛牛 房间彩金数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
total_award	int64	总的彩金数	2	

## 通比牛牛 房间彩金数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
total_award	int64	总的彩金数	2	

## 豪车大亨牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
history_val	int32	每局开奖结果		

## 豪车大亨房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
card_road_info	<a href="#">gs_msg_carsmagnate_history</a> 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 万人德州牌路数据

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

## 万人德州房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	<a href="#">gs_base_room_info</a>	房间基本数据	1	
card_road_info	<a href="#">gs_msg_multitexas_history</a> 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 水果缤纷牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
history_val	int32	每局开奖结果		

## 水果缤纷房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
card_road_info	gs_msg_fruits_history 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 森林舞会牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
history_val	int32	每局开奖结果		

## 森林舞会房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
card_road_info	gs_msg_forest_history 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 四色球牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
history_val	int32	每局开奖结果		

## 四色球房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
card_road_info	gs_msg_fourcolorball_history 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 欢乐至尊牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
is_forward_win	int32	顺门		
is_reverse_win	int32	倒门		
is_opposite_win	int32	对门		
cards	int32 数组	0:决定发牌顺序,忽略 1~7 e_card_owner * 1000 + e_card_flower * 100 + card_point		
cards_type	int32 数组	e_card_owner * 100 + card_type		

## 欢乐至尊房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
card_road_info	gs_msg_happySupremacy_history 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 推筒子牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
cardid	int32 数组	前三位是其它cardid，第四位是庄家cardid		

## 推筒子房间牌路数据

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
base_room_info	gs_base_room_info	房间基本数据	1	
card_road_info	gs_msg_ttz_history 数组	游戏房间牌路数据	2	

## 协议列表

### 连接gstate服务器

说明:玩家点选游戏时，才可以连接gstate服务器  
前端请求协议:packetc2gs\_player\_connect

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_c2gs_player_connect
playerid	int32	玩家id	2	
gameid	int32	请求的游戏id	3	

后端返回协议:packetgs2c\_player\_connect\_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_gs2c_player_connect_result
result	e_msg_result_def	结果状态	2	e_rmt_unknow

#### 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
}
```

### 断开gstate服务器

说明:玩家进入游戏或者退回游戏列表界面时，要断开gstate服务器  
前端请求协议:packetc2gs\_player\_disconnect

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_c2gs_player_disconnect
playerid	int32	玩家id	2	

后端返回协议:packetgs2c\_player\_disconnect\_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_gs2c_player_disconnect_result
result	e_msg_result_def	结果状态	2	e_rmt_unknow

#### 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
}
```

## 获取所有牌路数据

说明:客户端连接上gstate服务器之后，才可以获取牌路数据  
前端请求协议:packetc2gs\_game\_history

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_c2gs_game_history
gameid	int32	游戏id	2	

后端根据游戏id，返回对应的游戏牌路数据

游戏id是4，返回牛牛所有游戏房间的牌路数据

packetgs2c\_cows\_game\_history\_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_gs2c_cows_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_cows_room_history数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是10，返回黑红梅方所有游戏房间的牌路数据

packetgs2c\_shcd\_game\_history\_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_gs2c_shcd_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据,3代表牌路清空	2	
room_history	gs_msg_shcd_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是5，返回百家乐所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_baccarat\_game\_history\_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_gs2c_baccarat_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据,3代表牌路清空	2	
room_history	gs_msg_baccarat_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是12，返回金鲨银鲨所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_goldshark\_game\_history\_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_gs2c_goldshark_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	



参数名	类型	描述	参数ID	默认值
room_history	gs_msg_goldshark_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是32，返回龙虎斗所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_lhd\_game\_history\_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_gs2c_lhd_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_lhd_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是23，返回奔驰宝马所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_benzbmw\_game\_history\_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_gs2c_benzbmw_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_benzbmw_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是40，返回百人红黑所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_multiredblack\_game\_history\_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_gs2c_multiredblack_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_multiredblack_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是31，返回二八杠所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_ebg\_game\_history\_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_gs2c_ebg_history_result
all_data_flag	int32	所有游戏数据标志：1代表所有;2，代表更新游戏状态和时间;0代表追加数据;4代表bank_cnt是=0,清空out_cards数据	2	
room_history	gs_msg_ebg_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是3，返回欢乐骰宝所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_dice\_game\_history\_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_gs2c_dice_history_result

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_dice_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是18，返回抢庄牛牛所有游戏房间的彩金数据

协议 packetgs2c\_qznn\_game\_history\_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_gs2c_qznn_history_result
all_data_flag	int32	所有游戏数据标志 1代表所有，0代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_qznn_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是36，返回通比牛牛所有游戏房间的彩金数据

协议 packetgs2c\_tbnngame\_history\_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_gs2c_tbnngame_history_result
all_data_flag	int32	所有游戏数据标志 1代表所有，0代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_tbnngame_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是53，返回豪车大亨所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_carsmagnate\_game\_history\_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_gs2c_carsmagnate_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_carsmagnate_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是29，返回万人德州所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_multitexas\_game\_history\_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_gs2c_multitexas_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_multitexas_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是37，返回水果缤纷所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_fruits\_game\_history\_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_gs2c_fruits_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_fruits_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是26，返回森林舞会所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_forest\_game\_history\_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_gs2c_forest_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_forest_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是52，返回四色球所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_fourcolorball\_game\_history\_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_gs2c_fourcolorball_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_fourcolorball_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是14，返回欢乐至尊所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_happySupremacy\_game\_history\_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_gs2c_happySupremacy_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_happySupremacy_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

游戏id是35，返回推筒子所有游戏房间的牌路数据

协议 packetgs2c\_ttz\_game\_history\_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_gs2c_ttz_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_ttz_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

# 协议ID枚举

```
enum e_server_msg_type {
    //客户端到服务端
    e_mst_gs_start_c2gs = 30000;
    e_mst_c2gs_player_connect = 30001; //玩家连接gstate
    e_mst_c2gs_player_disconnect = 30002; //玩家断开连接 gstate
    e_mst_c2gs_game_history = 30003; //获取游戏牌路

    // 服务端到客户端-----
    e_mst_start_gs2c = 31000;
    e_mst_gs2c_player_connect_result = 31001; //玩家连接返回
    e_mst_gs2c_player_disconnect_result = 31002; //玩家断开连接返回
    e_mst_gs2c_shcd_history_result = 31004; //返回黑红梅方牌路结果
    e_mst_gs2c_cows_history_result = 31005; //返回牛牛牌路结果
    e_mst_gs2c_baccarat_history_result = 31006; //返回百家乐牌路结果
    e_mst_gs2c_goldshark_history_result = 31007; //返回金鲨银鲨牌路结果
    e_mst_gs2c_lhd_history_result = 31008; //返回龙虎斗牌路结果
    e_mst_gs2c_benzbmw_history_result = 31009; //返回奔驰宝马牌路结果
    e_mst_gs2c_multiredblack_history_result = 31010; //返回百人红黑牌路结果
    e_mst_gs2c_ebg_history_result = 31011; //返回二八杠牌路结果
    e_mst_gs2c_dice_history_result = 31012; //返回欢乐骰宝牌路结果
    e_mst_gs2c_qznn_history_result = 31013; //返回抢庄牛牛彩金结果
    e_mst_gs2c_carsmagnate_history_result = 31014; //豪车大亨
    e_mst_gs2c_multitexas_history_result = 31015; //万人德州
    e_mst_gs2c_fruits_history_result = 31016; //水果缤纷
    e_mst_gs2c_forest_history_result = 31017; //森林舞会
    e_mst_gs2c_fourcolorball_history_result = 31018; //四色球
    e_mst_gs2c_happySupremacy_history_result= 31019; //欢乐至尊
    e_mst_gs2c_tbnm_history_result = 31020; //返回通比牛牛彩金结果
    e_mst_gs2c_ttz_history_result = 31021; //推筒子

    e_mst_gs_end_index = 32000;
}
```

# 逻辑服务器和状态服务器交互(logic <--> gstate)

## 名词解释(或游戏文档)

无

## 协议文件名

gstate2logic\_protocol.proto  
gstate2logic\_msg\_type.proto

## 游戏通用结构

## 协议列表

logic主动发送数据给gstate服务器  
牛牛协议 packetgs2l\_cows\_history\_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_gs2l_cows_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_cows_room_history数组	所有游戏房间牌路数据	3	

黑红梅方协议 packetl2gs\_shcd\_history\_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_l2gs_shcd_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2： 代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_shcd_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

百家乐协议 packetl2gs\_baccarat\_history\_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_l2gs_baccarat_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2： 代表更新游戏状态和时间;0： 代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_baccarat_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

金鲨银鲨协议 packetl2gs\_goldshark\_history\_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_l2gs_goldshark_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2： 代表更新游戏状态和时间;0： 代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_goldshark_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

龙虎斗协议 packetl2gs\_lhd\_history\_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_l2gs_lhd_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0： 代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_lhd_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

奔驰宝马协议 packetl2gs\_benzbmw\_game\_history\_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_l2gs_benzbmw_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2： 代表更新游戏状态和时间;0： 代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_benzbmw_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

二八杠协议 packetl2gs\_ebg\_game\_history\_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_l2gs_ebg_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0： 代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_ebg_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

百人红黑协议 packetl2gs\_multiredblack\_game\_history\_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_l2gs_multiredblack_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_multiredblack_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

欢乐骰宝协议 packetl2gs\_dice\_game\_history\_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_l2gs_dice_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_dice_room_info数组	所有游戏房间牌路数据	3	

抢庄牛牛协议 packetl2gs\_qznn\_game\_history\_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_l2gs_qznn_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_qznn_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

通比牛牛协议 packetl2gs\_tbnngame\_history\_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_l2gs_tbnngame_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_tbnngame_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

豪车大亨协议 packetl2gs\_carsmagnate\_game\_history\_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_l2gs_carsmagnate_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_carsmagnate_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

万人德州协议 packetl2gs\_multitexas\_game\_history\_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_l2gs_multitexas_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_multitexas_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

水果缤纷协议 packetl2gs\_fruits\_game\_history\_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_l2gs_fruits_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_fruits_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

森林舞会协议 packetl2gs\_forest\_game\_history\_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_l2gs_forest_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_forest_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

四色球协议 packetl2gs\_fourcolorball\_game\_history\_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_l2gs_fourcolorball_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_fourcolorball_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

欢乐至尊协议 packetl2gs\_happySupremacy\_game\_history\_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_l2gs_happySupremacy_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_happySupremacy_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

推筒子协议 packetl2gs\_ttz\_game\_history\_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_l2gs_ttz_history_result
all_data_flag	int32	1：代表所有;2：代表更新游戏状态和时间;0：代表追加数据	2	
room_history	gs_msg_ttz_room_info 数组	所有游戏房间牌路数据	3	

协议ID枚举

```
enum e_server_msg_type {  
    e_mst_gstate2logic_start_index      = 31800;  
    e_mst_l2gs_cows_history_result       = 31801;           //返回所有cows游戏牌路记录  
    e_mst_l2gs_shcd_history_result       = 31802;           //黑红梅方牌路和状态  
    e_mst_l2gs_baccarat_history_result   = 31803;  
    e_mst_l2gs_goldshark_history_result  = 31804;  
    e_mst_l2gs_lhd_history_result        = 31805;  
    e_mst_l2gs_benzbmw_history_result    = 31806;  
    e_mst_l2gs_multiredblack_history_result = 31807;  
    e_mst_l2gs_ebg_history_result        = 31808;  
    e_mst_l2gs_dice_history_result       = 31809;  
    e_mst_l2gs_qznn_history_result       = 31810;  
    e_mst_l2gs_carsmagnate_history_result = 31811;  
    e_mst_l2gs_multitexas_history_result = 31812;  
    e_mst_l2gs_fruits_history_result     = 31813;  
    e_mst_l2gs_forest_history_result     = 31814;  
    e_mst_l2gs_fourcolorball_history_result = 31815;  
    e_mst_l2gs_happySupremacy_history_result = 31816;  
    e_mst_l2gs_tbnn_history_result       = 31817;  
    e_mst_l2gs_ttz_history_result        = 31818;  
  
    e_mst_gs2l_get_all_game_history      = 31860;  
  
    e_mst_gstate2logic_wend_index = 31900;  
}
```