

- 龙虎斗
 - 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
 - 机器人下注信息
 - 盘口下注信息
 - 庄家信息
 - 下注信息
 - 结果信息
 - 房间信息
 - 参与开奖玩家
 - 玩家下注信息,通知给GM
 - 协议列表
 - 进入房间
 - 相关配置
 - 获取房间信息
 - 检测游戏状态
 - 请求场景信息
 - 下注
 - 相关配置
 - 续压
 - 相关配置
 - 清空下注
 - 相关配置
 - 请求玩家列表
 - 请求牌路
 - 广播准备状态
 - 通知开始下注
 - 同步下注状态
 - 广播发牌状态
 - 广播结算状态
 - 游戏控制
 - 通知场景信息给GM
 - 通知坐庄用户离开
 - 协议ID枚举

龙虎斗

名词解释(或游戏文档)

暂无

协议文件名

lhd_protocol.proto
lhd_logic.proto
lhd_def.proto
msg_type_def.proto

游戏通用结构

盘口ID

游戏状态

```
enum class game_state
{
    game_state_unknown,    //未开始
    game_state_prepare,    //准备,处理上庄
    game_state_bet,        //下注
    game_state_deal,       //发牌
    game_state_result,     //结果
};
```

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	

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_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	

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
other_bets	int32	3个区域 下注	11	
other_win	int32	3个区域 赢	12	

机器人下注信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_id	int32	玩家ID	1	
player_bets	int64	玩家下注	2	

盘口下注信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
bet_golds	int64	盘口总下注	1	
master_bets	msg_master_bets	6个机器人下注信息	2	

庄家信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_info	msg_player_info	玩家信息	1	
max_bet_gold	int64	最大下注金额	2	
can_snatch	bool	是否可以抢庄	3	
snatch_gold	string	抢庄花费多少金币	4	
snatch_player_id	int64	抢庄玩家的ID	5	
banker_cnt	int32	已做庄数	6	
out_cards	repeated int32	已用牌, 此字段只有在packet12c_get_scene_info_result消息中才有效	7	

下注信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
self_bet_golds	int64数组	自己在每个盘口的下注金额	1	
bets	msg_betinfo	每个盘口的下注总金额	2	

结果信息

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
other_win_golds	int64数组	四个盘口的闲家输赢	2	
self_gold	int64	自己金币	4	
self_is_bet	bool	自己是否下注	5	
self_pure_win_gold	int64	自己纯赢	6	

房间信息

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
roomid	int32	房间ID	1	
scene_state	int32	房间状态	2	
count_down	int32	当前状态倒计时	3	
bet_info	msg_bet_info	下注信息	5	
cards_infos	repeated int32	3家 + 庄家 [xyy]xx,yy,1到9筒,10为白皮	6	
result_info	msg_result_info	开奖结果	7	
main_id	int32	局ID,没用到	8	
online_cnt	int32	在线人数	9	

参与开奖玩家

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	3	
pure_gold	int64	纯赢金币	4	

玩家下注信息,通知给GM

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
player_id	int32	玩家ID	1	
player_name	string	昵称	2	
bet_gold	int32数组	下注列表	3	
player_gold	int64	携带金币	4	

协议列表

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_enter_table

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
packet_id	e_server_msg_type	协议Id	1	
roomid	int32	房间ID	2	

后端返回协议:packetl2c_enter_table_result

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

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

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_room_full = 12; // 房间已满
}
```

相关配置

表名	字段名	描述	备注
LhdRoomConfig	PlayerMaxCount	房间最大人数	包括机器人

获取房间信息

说明:获取房间列表
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	e_server_msg_type	协议Id	1	

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	e_server_msg_type	协议Id	1	

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
room_list	msg_room_info	房间列表	2	

检测游戏状态

说明:重连之后判断是否在桌子中,如果还在桌子中,需要走断线重连流程

前端请求协议:packetc2l_check_state

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_check_state = 10004

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	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_check_state_result = 15004
is_intable	bool	是否在桌子中	2	

请求场景信息

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_scene_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_scene_info = 10010

后端返回协议:packetl2c_get_scene_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_scene_info_result = 15010
scene_info	msg_scene_info	场景信息	2	

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.自己是庄家不能下注.
- 2.判断当前金币是否大于下注金额.
- 3.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.

4.本局开始时,身上携带的金币,高于下注限制才能下注.

5.盘口ID在范围内.

前端请求协议:packetc2l_ask_bet_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_ask_bet_info = 10011
bet_index	int32	盘口ID	2	
bet_gold	int64	下注金额	3	

后端返回协议:packetl2c_bet_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_bet_info_result = 15011
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态	2	
bet_index	int32	盘口ID	3	
bet_gold	int64	下注金额	4	

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_banker_not_bet = 45; //庄家不能押注
    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
}
```

相关配置

表名	字段名	描述	备注
LhdBaseInfoConfig	BetTime	下注时间	下注阶段持续时间
LhdRoomConfig	BetLimit	限红	每个玩家每个盘口最大下注金额
LhdRoomConfig	BetCondition	下注限制	本局开始时携带的金币,大于下注限制,才能下注

续压

说明:重复上一局的下注，若当前已下注，不可续压

前端逻辑判断

- 1.自己是庄家不能续压.
- 2.已下注不能续压.
- 3.本局开始时,身上携带的金币,高于下注限制才能下注.

前端请求协议:packetc2l_ask_continue_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_ask_continue_bet = 10016
bet_golds	repeated int64	每个盘口下注的金额	2	

后端返回协议:packetl2c_continue_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_continue_bet_result = 15017
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态	2	
bet_golds	repeated int64	每个盘口下注的金额	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_banker_not_bet = 45; //庄家不能押注
    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
}
```

相关配置

表名	字段名	描述	备注
LhdBaseInfoConfig	BetTime	下注时间	下注阶段持续时间
LhdRoomConfig	BetCondition	下注限制	本局开始时携带的金币,大于下注限制,才能下注

清空下注

说明:清空下注,房间状态为押注状态下可调用

前端逻辑判断

- 1.下注阶段才能清空下注.

前端请求协议:packetc2l_ask_clear_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_ask_clear_bet = 10017

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	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_clear_bet_result = 15018
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果状态	2	

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_no_can_bet = 20; //押注时间已过
}
```

相关配置

表名	字段名	描述	备注
LhdRoomConfig	BetTime	下注时间	下注阶段持续时间

请求玩家列表

说明:请求当前房间的玩家列表

前端请求协议:packetc2l_ask_playerlist

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_ask_playerlist = 10018

后端返回协议:packetl2c_playerlist_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_playerlist_result = 15019
player_infos	repeated msg_player_info	玩家列表	2	

请求牌路

说明:请求当前房间的牌路

前端请求协议:packetc2l_ask_history_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_ask_history_info = 10015

后端返回协议:packetl2c_history_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_l2c_history_info = 15015
total_count	int32	总局数	2	
win_counts	repeated int32	每个盘口赢次数	3	
lose_counts	repeated int32	每个盘口输次数	4	
history_infos	repeated int32	0:龙 1:虎 2:和	5	

广播准备状态

说明:开始游戏时,广播倒计时,庄家信息

后端返回协议:packetl2c_bc_scene_prepare_into

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_bc_scene_prepare_into = 15050
count_down	int32	倒计时	2	

通知开始下注

说明:后端主动通知前端

后端通知协议:packetl2c_bc_scene_bet_into

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_bc_scene_bet_into = 15051
count_down	int32	下注阶段倒计时	2	

同步下注状态

说明:下注阶段时,每秒同步下注

后端通知协议:packetl2c_bc_sync_scene_bet_into

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_bc_sync_scene_bet_into = 15052
bets	repeated msg_betinfo	每个盘口的下注	2	

广播发牌状态

说明:进入发牌阶段通知
后端通知协议:packetl2c_bc_scene_deal_into

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_bc_scene_deal_into = 15053
count_down	int32	发牌阶段倒计时	2	
cards_infos	repeated int32	2家	3	

广播结算状态

说明:进入结算阶段通知
后端通知协议:packetl2c_bc_scene_result_into

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_bc_scene_result_into = 15054
count_down	int32	发牌阶段倒计时	2	
result_info	msg_result_info	结算信息	3	

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:packetl2c_debug

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id
types	int32数组	每个区域的结果
other_type	int32	控制类型 0精确控制 3普通控制

后端返回协议:packetl2c_debug_result

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
}
```

通知场景信息给GM

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_notify_sceneinfo

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id
main_id	int32	牌局id
banker_type	int32	庄家类型 1系统小庄2机器人3玩家
banker_name	string	庄家名字
player_betinfos	msg_player_betinfo数组	下注玩家列表
earn_gold	int64	抽水
stock_gold	int64	库存
banker_gold	int64	庄家金币

通知坐庄用户离开

说明:连庄次数超过限制,会给该玩家发出这条协议

后端协议:packetl2c_attention_needLeave

参数名	类型	描述
packet_id	e_server_msg_type	协议Id

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; //获取房间信息
        e_mst_c2l_enter_table = 10002; //进入房间
        e_mst_c2l_leave_table = 10003; //离开房间
        e_mst_c2l_check_state = 10004; //检测状态

        e_mst_c2l_get_scene_info = 10010; //获取场景信息
        e_mst_c2l_ask_bet_info = 10011; //请求下注
        e_mst_c2l_ask_apply_banker = 10012; //申请上庄
        e_mst_c2l_ask_leave_banker = 10013; //请求下庄
        e_mst_c2l_ask_bankerlist = 10014; //请求庄家列表
        e_mst_c2l_ask_history_info = 10015; //请求历史结果
        e_mst_c2l_ask_continue_bet = 10016; //请求续压
        e_mst_c2l_ask_clear_bet = 10017; //请求取消下注
        e_mst_c2l_ask_playerlist = 10018; //请求玩家列表
        e_mst_c2l_ask_snatch_banker = 10019; //请求抢庄

        e_mst_c2l_leave_list_banker = 10020; //下庄列表

        e_mst_c2l_debug = 10100; //控制
// 服务端到客户端-----

    e_mst_start_l2c = 15000;
    e_mst_l2c_get_room_info_result = 15001; //返回房间信息
    e_mst_l2c_enter_table_result = 15002; //进入房间返回
    e_mst_l2c_leave_table_result = 15003; //离开房间返回
    e_mst_l2c_check_state_result = 15004; //返回状态

    e_mst_l2c_get_scene_info_result = 15010; //场景信息返回
    e_mst_l2c_bet_info_result = 15011; //下注结果
    e_mst_l2c_apply_banker_result = 15012; //申请上庄结果
    e_mst_l2c_leave_banker_result = 15013; //离开庄家
    e_mst_l2c_bankerlist_result = 15014; //庄家列表
    e_mst_l2c_history_info = 15015; //历史牌型
    e_mst_l2c_banker_info = 15016; //上庄下庄提示
    e_mst_l2c_continue_bet_result = 15017; //请求续压结果
    e_mst_l2c_clear_bet_result = 15018; //取消下注结果
    e_mst_l2c_playerlist_result = 15019; //玩家列表结果
    e_mst_l2c_snatch_banker_result = 15020; //抢庄结果
    e_mst_l2c_banker_success = 15021; //抢庄成功

    e_mst_l2c_bc_scene_prepare_into = 15050; //场景准备状态
    e_mst_l2c_bc_scene_bet_into = 15051; //场景下注状态
    e_mst_l2c_bc_sync_scene_bet_into = 15052; //场景下注同步
    e_mst_l2c_bc_scene_deal_into = 15053; //场景发牌状态
    e_mst_l2c_bc_scene_result_into = 15054; //场景结果状态
    e_mst_l2c_bc_snatch_banker = 15055; //抢庄结果

    e_mst_l2c_notify_sceneinfo = 15101; //通知场景信息
    e_mst_l2c_debug_result = 15102; //控制返回

    e_mst_l2c_leave_list_banker = 15103; //下庄列表

    e_mst_l2c_online_cnt = 15104;

    e_mst_clend_index = 20000;
}

```