

百人红黑

协议文件名

游戏通用结构

房间信息

玩家信息

下注信息

结果信息

房间信息

协议列表

检测状态

获取游戏信息

进入游戏

离开游戏

获取场景信息

下注

续压

清空

请求玩家列表

请求牌路

广播准备状态

广播下注状态

同步下注状态

广播发牌状态

广播结果状态

调试

在线人数

协议ID枚举

百人红黑

协议文件名

game_multiredblack_protocol.proto

game_multiredblack_logic.proto

game_multiredblack_def.proto

游戏通用结构

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

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	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	7个区域	11	
other_win	int32	7个区域	12	

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	
master_bets	msg_master_bets[]	下注信息	2	

msg_bet_info

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
self_bet_golds	int64[]	下注金额	1	
bets	msg_betinfo[]	下注信息	2	

结果信息

msg_result_info

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
other_win_golds	int64[]	闲家输赢	1	
self_gold	int64	自己金钱	2	
self_is_bet	bool	自己是否下注	3	
self_pure_win_gold	int64	自己纯赢	4	

房间信息

msg_scene_info

参数名	类型	描述	参数ID	默认值
roomid	int32	ID	1	
scene_state	int32	状态	2	
count_down	int32	剩余时间	3	
bet_info	msg_bet_info	下注	4	
cards_infos	int32[]	6张卡 红1~3 黑4~6	5	
cards_type	int32[]	2家牌类型	6	
winner	int32	0:red 1:black	7	
result_info	msg_result_info	结果	8	
main_id	int32	局ID	9	
online_cnt	int32	在线人数	10	

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	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	

获取游戏信息

获取：房间列表信息，目前客户端从配置读取房间信息

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	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	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_get_room_info_result 15001
rooms	msg_room_info[]	房间	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_table

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 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_leave_room_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_enter_table_result 15002
result	msg_type_def.e_msg_result	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_table

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_leave_table 10003

后端返回协议:packetl2c_leave_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	e_mst_l2c_leave_table_result 15003
result	msg_type_def.e_msg_result_def	结果	2	1.成功 非1.失败
sync_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_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_result15010
scene_info	msg_scene_info	场景信息	2	

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_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	下注索引	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	2	1.成功 非1.失败
bet_index	int32	下注索引	3	
bet_gold	int64	下注金额	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	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_c2l_ask_continue_bet 10016
bet_golds	int64[]		2	

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	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	2	1.成功 非1.失败
bet_golds	int64[]	下注金额	3	

清空

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_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	2	1.成功 非1.失败

###

请求玩家列表

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_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	msg_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_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
history_infos	int32[]	牌路列表	2	

广播准备状态

说明：服务端主动下发，表示游戏进入准备阶段

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	剩余时间	2	

广播下注状态

说明：服务端主动下发，表示游戏进入下注阶段，玩家可进行下注，续压，取消押注等操作

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	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_bc_scene_bet_into 15051
count_down	int32	剩余时间	2	

同步下注状态

说明：服务端主动下发，同步同房间player的下注信息

后端返回协议:packetl2c_bc_sync_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_sync_scene_bet_into 15052
bets	msg_betinfo[]	下注信息	2	

广播发牌状态

说明：服务端主动下发，游戏结束下注，进入到发牌时间

后端返回协议: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	剩余时间	2	
cards_infos	int32[]	6张卡 红1~3 黑4~6	3	
cards_type	int32[]	2家牌类型	4	
winner	int32	0:red 1:black	5	

广播结果状态

说明：服务端主动下发，游戏进入结束时间，展示结果

后端返回协议: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	剩余时间	2	
result_info	msg_result_info	结果信息	3	
player_list	msg_player_award[]	玩家列表	4	

调试

说明：调试用，房间内可调用，控制开奖结果，指定控制次数和杀分类型

设置成功后指定局数内按设置的类型开奖

前端请求协议:packetl2c_debug

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_debug 10100
kill_cnt	int32	次数	2	0
kill_type	int32	1红2黑3通杀	3	0

后端返回协议:packetl2c_debug_result

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	e_server_msg_type	协议Id	1	e_mst_l2c_debug_result 15102
result	msg_type_def.e_msg_result_def	1.成功 非1.失败	2	

同步场景信息协议:packetl2c_notify_sceneinfo

说明：同步场景信息，在玩家打开debug界面时，实时更新数据

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_notify_sceneinfo 15101
main_id	int32	局ID	2	
banker_type	int32	庄类型	3	
banker_name	string	庄名字	4	
player_betinfos	msg_player_betinfo	玩家信息	5	
earn_gold	int64	盈利	6	
stock_gold	int64	库存	7	
banker_gold	int32	庄金币	8	

在线人数

后端返回协议:packetl2c_online_cnt

说明：同步场景信息，玩家人数

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_online_cnt 15104
cnt	int32	抽水	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; //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;  
}
```