斗地主通讯协议

游戏主流程状态:

local GameStatus = {

Waiting = 0, --等待游戏开始

Starting = 1, --开局

CallLandlord = 2, --叫地主

RobLandlord = 3, --抢地主

Double = 4, --加倍

Playing = 5, --下注

Over = 6, --结算

}

游戏操作子命令:每个操作命令的参数都是json格式,无参数的传空字符串

local GameActionCMD = {

Ready = 0, --准备

Scence = 1, --请求场景

Calling = 2, --叫地主

Robing = 3, --抢地主

doubling = 4, --加倍

Looking = 5, --亮牌

Outing = 6, --出牌

Broadcast =100, --广播

Hosting =101, --托管

AdmitDefeat=102, --认输

}

游戏推送命令:推送命令都是json格式,有可能是多个推送命令合成一个推送json格式

local GamePushCMD = {

SeatsInfo = 0, --座位信息

GameStatusInfo = 1, --游戏状态改变

OnlookInfo =2, --旁观状态改变

ReadyInfo = 3, --准备状态改变

MoneyInfo = 4, --金豆状态改变

DeclareInfo = 5, --表态行为

RobingInfo = 6, --抢庄行为

BankerInfo = 7, --庄家信息

OutInfo = 8, --出牌行为

DealInfo = 9, --摸牌行为

ResultInfo = 10, --结算结果

Scence = 11, --环境

LookInfo = 12, --亮牌行为

DoublingInfo = 13, --加倍行为

CallingInfo = 14, --叫地主行为

DealMoreInfo = 15, --发牌行为

ScoreInfo = 16, --分数变化

Broadcast =100, --广播

Hosting =101, --托管

AdmitDefeat=102, --认输

LookerLeave=103, --旁观者离开

}

游戏牌型说明:

local PokerType = {

[-2] = '无效牌型',

[-1] = '过',

[0] = '单牌',

[1] = '对子',

[2] = '三张',

[3] = '三带一',

[4] = '三带一对',

[5] = '四带二',

[6] = '四带两对',

[7] = '顺子',

[8] = '连对',

[9] = '展翅飞',

[10] = '展翅飞带翅膀',

[11] = '顺子',

[12] = '软炸弹',

[13] = '硬炸弹',

[14] = '纯癞子炸弹',

[15] = '王炸',

}

操作子命令参数格式详细:

1,'Ready' :参数无

2, 'Scence':参数无

3，Calling：

{

“score”:int32 ,分数，-1不抢

}

4, 'Robing':

{

“score”: int32, //倍数数组索引，-1表示不抢

}

5, 'Doubling':

{

“is\_double”:boolean //是否加倍

}

6, 'Outing':

{

“pokers”:[int32,] 多张牌,不出传空

}

7, 'Looking': 参数无

8,”hosting”:

{

“enable”: boolean //是否托管

}

9,”AdmitDefeat”: 参数无

推送命令json格式详细：

0,’Broadcast':

{

“cmd”: 100, //推送命令

“privaty”:bool 为false则广播给所有人，否则以一对一方式

“from\_seat\_id” : int32,位置索引，从1开始

“to\_seat\_id” : int32,位置索引，从1开始

//其他参数由客户端自定义

}

1，'SeatsInfo'：

{

“cmd”: 0, //推送命令

“match\_id”:int64,比赛ID，

“name”:string,房间名称

“seats”:[

{

“seat\_id” : int32,位置索引，从1开始

“empty”: bool,是否是空位置，true或false

“user” : {

“is\_ready”:bool ,是否准备

“is\_onlook”:bool,是否是旁观者

“is\_hosting”:bool,是否是托管

“user\_id”: string, 用户id

“nickname”:string, 昵称

“headurl”:string, 头像

“sex”: int32, 性别

“ip”: string, Ip地址

“location”:string, 定位信息

“currency”:int64, 当前货币量

“currency\_type”: int32,当前货币类型,

“rank”:int32,排名

}

},

]

}

2，'GameStatusInfo'：

{

“cmd”: 1, //推送命令

“status”: int32 //游戏主流程状态值，

“start”:int32 , //流程状态倒计时

}

3, 'OnlookInfo':

{

“cmd”: 2, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id

}

4, 'ReadyInfo':

{

“cmd”: 3, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id

}

5, 'MoneyInfo':

{

“cmd”: 4, //推送命令

Seat\_id:int32 //位置id

“currency”: int64 货币,

“currency\_type”: int32 货币类型,

}

6，'RobingInfo'：

{

“cmd”: 6, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id

“score”: int32 //分数， -1不抢

}

7, BankerInfo:

{

“cmd”: 7, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id

“score”:int32 //庄家分数，

“reduce”:int32，农民可以少出牌数量

}

8，'OutInfo'：

{

“cmd”: 8, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id,

“poker”:[int32,] 多张牌,

“poker\_type”:int32 牌型

}

9，'DealInfo'：

{

“cmd”: 9, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id,

“poker”:int32, 单张牌, -1为背面牌

}

10, 'DeclareInfo':

{

“cmd”: 5, //推送命令

“seat\_id”: int32, 位置id,

“countdown” :int32 自己倒计时

}

11 , 'ResultInfo':

{

“cmd”: 10, //推送命令

“result\_type”:int32 //0:无,1:反春天，2：春天

“seats”:[

{

“seat\_id”: int32 位置id

“currency”:int64, 当前货币量

“currency\_type”: int32,当前货币类型

“is\_win”:boolean ,输赢状态

“amount”: int32 输赢货币

“pokers”:[int32],剩余的牌

},

]

}

12，'Scence':

{

“cmd”: 11, //推送命令

“status”:int32, 游戏主流程

“start”:int32 , //流程状态倒计时

“banker”:int32, 庄家位置id,-1 无庄

“banker\_score”:int32, 庄家倍数

“declare”:int32, 表态位置id,-1 无庄

“banker\_pokers”:[int32] 地主牌三张

“rascal”:[int32] //癞子牌点数,空无癞子牌，

“reduce”:int32，农民可以少出牌数量

“seats”:[

{

“seat\_id”: int32 位置id,

“empty”:bool, 是否有人

“user”:{

“is\_ready”:bool ,是否准备

“is\_onlook”:bool,是否是旁观者

“is\_hosting”:bool,是否是托管

“user\_id”: string, 用户id

“nickname”:string, 昵称

“headurl”:string, 头像

“sex”: int32, 性别

“ip”: string, Ip地址

“location”:string, 定位信息

“currency”:int64, 当前货币量

“currency\_type”: int32,当前货币类型

“countdown” :int32 自己倒计时

“pokers”:[int32,], 多张手牌数据

“poker\_type”:int32,牌型,-1表示没有牌型

“out\_pokers”:[int32,], 多张出牌数据

“is\_show”:boolean,是否亮牌

“is\_double”:boolean //是否加倍,

“rank”:int32,排名

}

},

]

}

13:” LookInfo ”:

{

“cmd”: 12, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id,

“pokers”:[int32,], 多张看牌数据

}

14 DealMoreInfo：

{

“cmd”: 15, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id,

“count”:int32,牌数量

“rascal”:[int32] //癞子牌点数,空无癞子牌

“pokers”:[int32,], 手牌数据

}

15 DoublingInfo：

{

cmd”: 13, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id,

“is\_double”:boolean //是否加倍

}

16 CallingInfo:

{

cmd”: 14, //推送命令

“seat\_id”: int32 位置id,

“score”:int32 ,分数

}

16 ScoreInfo:

{

cmd”: 16, //推送命令

“seats”: [

{

“seat\_id”: int32 位置id,

“score”:int32 ,分数

}

]

}

17 HostingInfo :

{

cmd”: 101, //推送命令

seat\_id: int32 //位置id

is\_hosting:boolean //是否托管状态

}

18 AdminDefeatInfo :

{

cmd”: 102, //推送命令

seat\_id: int32 //位置id

}

18 LookerLeave:

{

cmd”: 103, //推送命令

user\_id: int32 //用户id

}