客户端传向服务器：

玩家id：int（0-5

前进W: int（0/1

后退S: int（0/1

左转A:int（0/1

右转D:int（0/1

Fire：int(0/1

服务器传向客户端：

坦克：

Id： int(0-5)

血量： int(0-100)

子弹数:int (0-100)

杀敌数：int(0-5)

位置X: float

位置Y：float

方向：int(0-360)

子弹：

玩家id：int

子弹id：int

位置X：float

位置Y：float

状态：0/1(爆或不爆)

障碍物变化表：list<int,int>传输的是所有被破坏的障碍物的索引

草丛表：

道具变动表：

Id：int

Type：0/1（加血or加子弹）

状态：0/1（消失or出现）

X：int（索引）

Y：int

安全区：(坐上右下表示，两层圈)

X1:int

Y1:int

X2:int

Y2:int

X1’:int

Y1’:int

X2’:int

Y2’:int