**游戏命令**

//桌子框架命令，一般没有游戏都会有这个消息

#define MDM\_GF\_FRAME 100 (主命令) //框架命令

//游戏信息

#define SUB\_GF\_GAME\_STATUS 1 //游戏状态

#define SUB\_GF\_GAME\_SCENE 2 //游戏场景

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

//每个游戏命令

//游戏命令

#define MDM\_GF\_GAME 200 (主命令) //游戏命令

状态定义

//游戏状态

#define GAME\_STATUS\_FREE 0 //空闲状态

#define GAME\_STATUS\_PLAY 100 //游戏状态

#define GS\_FREE GAME\_STATUS\_FREE //等待开始

#define GS\_READY GAME\_STATUS\_PLAY //游戏准备

#define GS\_PLACE\_JETTON GAME\_STATUS\_PLAY+1 //游戏进行

#define GS\_GAME\_END GAME\_STATUS\_PLAY+2 //游戏结算

**客户端框架接收**

游戏登录成功 服务器会发两个命令过来

1. MDM\_GF\_FRAME SUB\_GF\_GAME\_STATUS

包GF\_GameStatus , 变量gameStatus房间状态

2. MDM\_GF\_FRAME SUB\_GF\_GAME\_SCENE

游戏场景消息，在百人场 游戏创景有四个状态 （状态值在GF\_GameStatus gameStatus里面）

GS\_FREE 状态游戏没开始状态，一般没人进去就是这个状态

GS\_READY 状态游戏准备下注状态（对于数据SceneReadyStart）

GS\_PLACE\_JETTON 状态游戏下注状态（对于数据ScenePlaceJetton）

GS\_GAME\_END 状态游戏下注状态（对于数据SceneGameEnd）

**客户端游戏接受 （主命令**MDM\_GF\_GAME 200**）**

1. SUB\_S\_TABLE\_INFO 房间基本信息(TableInfo 进房间就发给客户端)

2. SUB\_S\_SEND\_RECORD 房间牌型记录(CardsRecord进房间就发给客户端)

3. SUB\_S\_INIT\_USER\_SIT\_INFO 房间坐下位置的玩家信息(InitUserSitInfo进房间就发给客户端)

游戏循环命令

SUB\_S\_READY\_START 一定时间触发(ReadyStart)

SUB\_S\_GAME\_START

SUB\_S\_GAME\_END

玩家操作信息

SUB\_S\_PLACE\_JETTON 下注客户端请求SUB\_C\_PLACE\_JETTON服务器返回(PlaceJetton)

SUB\_S\_USER\_SIT\_DOWN 坐下客户端请求SUB\_C\_USER\_SIT\_DOWN服务器返回(UserSitInfo)

SUB\_S\_USER\_SIT\_UP 起立客户端请求SUB\_C\_USER\_SIT\_UP服务器返回(ClientSitChair)

SUB\_S\_GET\_USER\_LIST 玩家列表客户端请求SUB\_C\_GET\_USER\_LIST服务器返回(GetUserInfoList)

SUB\_S\_SEND\_BIG\_AREA\_WIN\_INFO 获取中大奖信息 请求SUB\_C\_BIG\_AREA\_WIN\_INFO服务器返回(GetBigAreaWinInfo)