|  |
| --- |
| **登录** |
| 请求 |
| 协议号：**public static int** *LOGIN\_REQUEST* = 0x000001; |
| 参数 LoginVO |

|  |
| --- |
| {  "city": "",  "headIcon": "",  "nickName": "",  "openId": "",  "province": "",  "sex": 0,  "unionid": ""  } |

|  |
| --- |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *LOGIN\_RESPONSE* = 0x000002 |
| 返回对象 AvatarVO |
| {  "account": {  "city": "",  "headicon": "",  "id": 0,  "nickname": "",  "openid": "",  "province": "",  "roomcard": 0,  "sex": 0,  "unionid": "",  "uuid": 0  },  "cardIndex": 0,  "isOnLine": false,  "isReady": false,  "main": false,  "paiArray": [    ],  "roomId": 0  } |

|  |
| --- |
| **创建房间** |
| 请求 |
| 协议号**public static int** *CREATEROOM\_REQUEST* = 0x00009; |
| 参数 RoomVO |
| {  "hong": false,//是否红中当赖子  "ma": 0, //抓码个数  "name": "",  "roomId": 0,房间号  "roomType": 0, *1-转转麻将。2-划水麻将。3-长沙麻将*  "roundNumber": 0, //房间圈数  "sevenDouble": false,//可胡七小对  "ziMo": 0,//1- *自摸胡，2- 可以抢杠胡*  "xiaYu":0 //下鱼  ”addWordCard”:false 是否加入字牌  } |
| 服务器返回 |
| 协议号**public static int** *CREATEROOM\_RESPONSE* = 0x00010; |
| 返回对象 json |
| {  “roomId”:0  } |

|  |
| --- |
| **加入房间** |
| 请求 |
| 协议号**public static int** *JOIN\_ROOM\_REQUEST* = 0x000003; |
| 参数 string |
| {  "roomId": 0  } |
| 服务器返回 |
| 协议号**public static int** *JOIN\_ROOM\_RESPONSE* = 0x000004; |
| 返回对象RoomVO |
| {  "hong": false,是否红中当赖子  "ma": 0, 抓码个数  "name": "",  "playerList": [ //玩家列表 AvatarVO  {  "account": {  "city": "", 城市  "headicon": "", 头像图标  "id": 0,  "nickname": "", 昵称  "openid": "", 微信的开放Id  "province": "", 省份  "roomcard": 0, 房卡  "sex": 0, 性别  "unionid": "", 微信的unionid  "uuid": 0 本系统里的ID  },  "isOnLine": false, 是否在线  "isReady": false, 是否准备  "main": false, 是否是庄家  "paiArray": [ 手牌二维数组    ],  "roomId": 0 房间号  }  ],  "roomId": 0, 房间号  "roomType": 0,房间类型  "roundNumber": 0, 该房间剩余圈数  "sevenDouble": false, 是否可胡七小对  "xiaYu": 0,下鱼个数  "ziMo": 0,// 1- *自摸胡，2- 可以抢杠胡*  ”addWordCard”:false 是否加入字牌  } |
| 通知 |
| 协议号：**public static int** *JOIN\_ROOM\_NOICE* = 0x10a004; |
| 返回对象 AvatarVO |
| {  "account": {  "city": "",  "headicon": "",  "id": 0,  "nickname": "",  "openid": "",  "province": "",  "roomcard": 0,  "sex": 0,  "unionid": "",  "uuid": 0  },  "isOnLine": false,  "isReady": false,  "main": false,  "paiArray": [    ],  "roomId": 0  } |

|  |
| --- |
| **掉线用户登录后根据房间id得到房间信息** |
| 请求 |
| 协议号**public static int** *BACK\_LOGIN\_REQUEST* = 0x001001; |
| 参数 string |
| {  "roomId": 0  } |
| 服务器返回 |
| 协议号**public static int** *BACK\_LOGIN\_RESPONSE* = 0x001002; |
| 返回对象RoomVO |
| {  "hong": false,是否红中当赖子  "ma": 0, 抓码个数  "name": "",  "playerList": [ //玩家列表 AvatarVO  {  "account": {  "city": "", 城市  "headicon": "", 头像图标  "id": 0,  "nickname": "", 昵称  "openid": "", 微信的开放Id  "province": "", 省份  "roomcard": 0, 房卡  "sex": 0, 性别  "unionid": "", 微信的unionid  "uuid": 0 本系统里的ID  },  "isOnLine": false, 是否在线  "isReady": false, 是否准备  "main": false, 是否是庄家  "paiArray": [ 手牌二维数组    ],  "roomId": 0 房间号  }  ],  "roomId": 0, 房间号  "roomType": 0,房间类型  "roundNumber": 0, 该房间剩余圈数  "sevenDouble": false, 是否可胡七小对  "xiaYu": 0,下鱼个数  "ziMo": 0,// 1- *自摸胡，2- 可以抢杠胡*  ”addWordCard”:false 是否加入字牌  } |

|  |
| --- |
| **开始游戏** |
| 服务器返回 |
| 协议号**：public static int** *STARTGAME\_RESPONSE* = 0x00012; |
| 返回对象 json |
| {  “paiArray”:[][], 手牌  “bankerId”:0 庄家的UUID  } |

|  |
| --- |
| **自己摸牌** |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *PICKCARD\_RESPONSE* = 0x100004; |
| 返回对象 CardVO |
| {  "cardPoint":0 牌的点数  } |

|  |
| --- |
| **出牌** |
| 服务器返回，通知 |
| 协议号：public static int CHUPAI\_RESPONSE = 0x100002; |
| 返回对象 json |
| {  “cardIndex”:0,  “curAvatarIndex”:0  } |

|  |
| --- |
| **别人摸牌** |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *OTHER\_PICKCARD\_RESPONSE* = 0x100014; |
| 返回对象 json |
| {  "avatarIndex":0//*下一个摸牌人的索引*  } |

|  |
| --- |
| **碰牌** |
| 请求 |
| 协议号：**public static int** *PENGPAI\_REQUEST* = 0x100005; |
| 参数 CardVO |
| {  "cardPoint":0  } |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *PENGPAI\_RESPONSE* = 0x100006; |
| 返回对象 json(只给其他三个玩家发送信息) |
| {  “cardPoint”:0, 牌的点数  “avatarId”:0 碰牌人的UUID  } |

|  |
| --- |
| **杠牌** |
| 请求 |
| 协议号：**public static int** *GANGPAI\_REQUEST* = 0x100007; |
| 参数 json |
| {  “cardPoint”:0,  “gangType”:0//1-补一张牌，2-补两张牌  } |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *GANGPAI\_RESPONSE* = 0x100008; |
| 返回对象 GangBackVO  **(杠牌人接收的消息)** |
| {  "cardList": [ //补牌的点数数组  4,  21  ],  “type”:0 //明杠0 暗杠1  } |
| 协议号：**public static int** *OTHER\_GANGPAI\_NOICE* = 0x10a008 |
| 返回对象 json  **(其他三个玩家接受消息)** |
| {  “cardPoint”:0,牌的点数  “avatarId”:0 杠牌人的uuid  “type”:0 //明杠0 暗杠1  } |

|  |
| --- |
| **吃牌** |
| 请求 |
| 协议号：**public static int** *CHIPAI\_REQUEST* = 0x100011; |
| 参数 |
|  |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *CHIPAI\_RESPONSE* = 0x100012; |
| 返回对象 |
|  |

|  |
| --- |
| **胡牌** |
| 请求 |
| 协议号：**public static int** *HUPAI\_REQUEST* = 0x100009; |
| 参数 对象CardVO |
| {  “cardPoint”: 15 牌的点数  } |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *HUPAI\_RESPONSE* = 0x100010; |
| 返回对象 HuReturnObjectVO |
| {  \* 牌数组  **private** **int**[]paiArray;  \* key:type:游戏自摸1，接炮2，点炮3，暗杠4，明杠5 ，胡6记录(key),  \* value:list里面，第一个为点炮/杠/胡次数，第二个元素为点炮/杠/胡分数总和  **private** Map<String , ArrayList<Integer>> gangAndHuInfos;  \* 昵称  **private** String nickname;  \* 玩家uuid  **private** Integer uuid;  \* 杠的总分  **private** **int** gangScore;  \* 总分  **private** **int** totalScore;  \* 存放吃，碰，杠，胡的信息  **private** Map<String , String> totalInfo;  \* 抓码信息 (胡家uuid:码牌1:码牌2 组成)  **private** List<String> allMas;  } |
|  |
| 服务器返回 |
| 协议号：**public static int** *HUPAIALL\_RESPONSE* = 0x100110; （**一个房间几局游戏最后统计信息**） |
| 返回对象 JSONObject |
| {  “totaInfo”:[  Map<String,Integer>  “uuid”:uuid , 用户uuid  自摸(“zimo”) : value，次数  接炮(“jiepao”): value，次数  点炮(“dianpao”): value，次数  明杠(“minggang”): value，次数  暗杠(“angang”): value，次数  总成绩(“scores”): value，分数  ]  } |
|  |

|  |
| --- |
| **放弃（吃，碰，杠，胡）** |
| 请求 |
| 协议号：**public static int** *GAVEUP\_REQUEST* = 0x100015; |
| 参数 |
|  |