**Proto 相关约定：**

**1、所有字段使用optional**

**2、所有字段都会有默认值，譬如int默认为0，string默认为空字符串，message和repeated为nil**

**3、对于刷新类型的协议，譬如玩家属性刷新，由于字段具有默认值，对于接收方而言，收到一个对应默认值的字段，语义上有两种可能：不要用该字段或者用该默认值来刷新，所以对于这种情况，需要在该协议额外加一个mask位数组来标识**