消息包生成工具使用说明

# 使用说明

1. **编写PBMessage.proto放到指定目录下（目前是PacketTool根目录），需要注意的PBMessage.proto文件格式是ANSI格式，最好不要用记事本编辑，保存为其他格式会报错，生成不了C++下面的PBMessage.pb.cc和PBMessage.pb.h文件，用UE比较好。**
2. **新添加的消息包ID一定要添加在最后，不要往中间插入，保持客户端和服务器的消息包兼容性；另外已有的消息包，只允许添加optional字段，不能加required字段。**
3. 所有新加消息包文件，都必须手动添加到SVN中，不要忘记Add了。
4. CreatePacket-Server.bat默认生成路径如如下



serverPath可以根据自己服务器工程所在路径配置，会将生成代码拷贝到工程里，默认服务器代码生成在tmp目录下

CreatePacket-Client.bat 默认生成路径就在工程里，有需求也也可以改-clientPath

客户端 Handler会拷贝到工程Handler路径下，如果已经存在，则不会拷贝

# 注意点

1. PBMessage.proto的编写需要符合规范：

目前规范为：

message CG\_LOGIN\_001

{

optional string AccountName = 1;//账户名

optional string password = 2;//密码

optional string mechineid = 3;

optional string version = 4;//版本

optional int64 userguid =5;//重新连接验证用户guid

}

如果是一个需要直接发送的消息包，开头两个字母必须标明发送方和接收方，例如

CG 客户端发向服务器

GC 服务器发向客户端

如果不标明，则被当成一个被嵌套的消息包处理例如

message ItemInfo

{

optional string itemName = 1;

}

message GC\_ADD\_ITEM

{

optional ItemInfo item = 1;

}

则只能发送GC\_ADD\_ITEM消息，不能发送ItemInfo，ItemInfo也不会占用ID

1. PBMessage.proto的message部分的规范参考Google官方规范V2.X。