客服交互新旧流程对比

-----------------------------------------------------------------------------------

登录流程：旧

MSG\_C2FD\_QUERY\_FEP\_ID = 0x0008, // 客户端向FEP.Dispatcher请求FEP位置的消息

MSG\_FD2C\_QUERY\_FEP\_ID = 0x0009, // FEP.Dispatcher向客户端返回连接的FEP的位置信息

MSG\_C2F\_LOGIN\_ID = 0x0101, // 客户端向FEP发送登录消息

MSG\_D2F2C\_LABBY\_CHARACTERINFO\_ID = 0x0201, //告诉角色信息

MSG\_C2F\_PING\_ID = 0x0111, // 客户端向FEP发送PING消息

MSG\_F2C\_PING\_ID = 0x0112,

MSG\_S2C\_RELOADSPACEINFO\_ID = 0x0202, //space断开连

登录流程：新

登录网关：连接IP，Port

心跳协议请求：协议ID：10000+1

心跳协议返回：协议ID：10000+2

-----------------------------------------------------------------------------------

登录协议请求：协议ID：10000+3

登录协议返回：协议ID：10000+4

同步角色基础信息协议：协议ID：10000+5

-----------------------------------------------------------------------------------

大厅房间流程：旧

MSG\_C2F2S\_REQ\_ADDROOM\_ID = 0x20300, //坐下

MSG\_S2F2C\_REQ\_SITDOWN\_RET\_ID = 0x20301, //返回坐下结果

MSG\_C2F2S\_READY\_LEAVE\_ROOM\_ID = 0x20428, //离开房间请求

MSG\_S2F2C\_READY\_LEAVE\_ROOM\_ID = 0x20429, //离开房间返回

MSG\_C2F2S\_SITDOWN\_ID = 0x20380, //入座

MSG\_C2F2S\_STANDUP\_ID = 0x20381, //离座请求

MSG\_S2F2C\_STANDUP\_REPLY = 0x20303 //离座返回

MSG\_P2F2C\_NOTICE\_ONLINE\_ID = 0x21110 //上线广播

大厅房间流程：新

进入房间请求： 协议ID：10000+6

进入房间返回： 协议ID：10000+7

-----------------------------------------------------------------------------------

离开房间请求： 协议ID：10000+8

离开房间返回： 协议ID：10000+9

-----------------------------------------------------------------------------------

入座请求： 协议ID：10000+10

入座返回： 协议ID：10000+11

-----------------------------------------------------------------------------------

离座请求： 协议ID：10000+12

离座返回： 协议ID：10000+13

-----------------------------------------------------------------------------------

游戏相关：旧

MSG\_C2F2S\_REQ\_DECMONEY\_ID = 0x20306, //下注MSG\_C2F2S\_REWARDTYPE\_ID = 0x20323, //奖励类型

MSG\_S2F2C\_REWARDTYPE\_RET\_ID = 0x20324, //奖励类型结果

MSG\_S2F2C\_BET\_ID = 0x20310, //通知客户端下注

MSG\_S2F2C\_START\_ID = 0x20309, //开始通知客户端开始游戏

MSG\_S2F2C\_GAMECANCEL\_ID = 0x20364, //游戏作废

MSG\_C2F2S\_REQ\_GIVEUP\_ID = 0x20307, //放弃

MSG\_S2F2C\_REQ\_CARDINFO\_ID = 0x20305, //卡牌信息

MSG\_S2F2C\_REQ\_WINNER\_ID = 0x20308, //牌局结束

MSG\_S2F2C\_CARD\_ID = 0x20331, //游戏中进桌将卡牌发给客户端

MSG\_C2F2S\_SEATPLAYER\_INFO\_ID = 0x20376, //桌面玩家信息请求

MSG\_S2F2C\_SEATPLAYER\_INFO\_RET\_ID= 0x20377, //桌面玩家信息返回

——————————————————————————————————————————————

游戏相关：新

荷官变动同步 协议ID： 10000+14

-----------------------------------------------------------------------------------

牌局开始同步 协议ID： 10000+15

发牌信息同步： 协议ID： 10000+ 16

-----------------------------------------------------------------------------------

通知下注同步： 协议ID： 10000+ 17,

-----------------------------------------------------------------------------------

下注请求： 协议ID： 10000+18

下注返回： 协议ID： 10000+19

-----------------------------------------------------------------------------------

弃牌请求： 协议ID： 10000+20

弃牌返回： 协议ID： 10000+21

-----------------------------------------------------------------------------------

牌局结算同步: 协议ID ： 10000+22

-----------------------------------------------------------------------------------

荷官取消同步【荷官作废游戏】 协议ID： 10000+23

下注广播同步【下大注玩家】：协议ID： 10000+24

牌型广播同步【广播玩家得到大于等于四条卡牌】 协议ID： 10000+25

上线广播同步【排名前十玩家上线】 协议ID： 10000+26

当前游戏卡牌列表同步 协议ID：10000+27

当前奖池同步 协议ID： 10000+28