项目协议需求设计说明书

——荷官客户端-服务器

一.荷官客户端协议段分配

荷官客户端：**GS协议段：［20001—29999］**

1）：荷官客户端-服务器**协议心跳包处理：首段编号：20001**

2）：荷官客户端-服务器**协议错误码处理：尾段编号：29999**

二．功能协议分段

C->S(REQ): 荷官客户端客户端-服务器【请求】

S->C(RES):服务器-荷官客户端客户端【反馈】

S->C(SYNC):服务器-荷官客户端客户端【同步】





|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **荷官客户端-服务器** | | | | |
| **协议段** | **模**  **块** | **协议**  **传输**  **流向** | **协议**  **标识**  **编号** | **协议功能说明**  **&协议内容** |
| **GS** | ERROR | *S->G****(SYNC****)* | *29999* | *错误协议同步&*  //ERROR SYNC  typedef struct tagGSErrorInfoSync  {  \_\_UINT32 nErrorID;  }GSErrorInfoSync,\*pGSErrorInfoSync; |
| **GS** | PING | *G* ->S(**REQ**) | *20000+1* | 心跳请求&  //PING HEARTBEAT REQ  typedef struct tagGSHeartBeatReq  {  }GSHeartBeatReq,\*pGSHeartBeatReq; |
| **GS** | PING | S-> *G* (RES) | *20000+2* | 心跳返回&  //PING HEARTBEAT RES  typedef struct tagGSHeartBeatRes  {  }GSHeartBeatRes,\*pGSHeartBeatRes; |
| **GS** | LOGIN | *G* ->S(**REQ**) | *20000+3* | 荷官客户端登录请求&  //LOGIN REQ  typedef struct tagGirlLoginReq  {  \_\_UINT32 nRoomID;  \_\_UINT32 nGirlID;  \_\_UINT32 nGirlRoleID;  \_\_CHAR sGirlName[32];  \_\_CHAR sGirlPassword[32];  \_\_CHAR sGirlThirdId[32];  }GirlLoginReq, \*pGirlLoginReq; |
| **GS** | LOGIN | S-> *G* (RES) | *20000+4* | 荷官客户端登录返回&  //LOGIN RES  typedef struct tagGirlLoginRes  {  }GirlLoginRes, \*pGirlLoginRes; |
| **GS** | LOGIN | *G* ->S(**REQ**) | *20000+5* | 荷官客户端登出请求&  //LOGOUT  typedef struct tagGSLogoutReq  {  \_\_UINT32 nRoomID;  \_\_UINT32 nGirlID;  }GSLogoutReq, \*pGSLogoutReq; |
| **GS** | TEXASGAME | *G* ->S(**REQ)** | *20000+6* | 游戏开始请求&  //GAMESTART REQ  typedef struct tagGSGameStartReq  {  \_\_UINT32 nGirlID;  }GSGameStartReq, \*pGSGameStartReq; |
| **GS** | TEXASGAME | S-> *G* (RES) | *20000+7* | 游戏开始返回&  //GAMESTART RES  typedef struct tagGSGameStartRes  {  \_\_UINT32 nGameStartResult;  }GSGameStartRes, \*pGSGameStartRes; |
| **GS** | TEXASGAME | S->*G*(***SYNC***) | *20000+8* | 发牌通知同步&  //DEALNOTICES SYNC  typedef struct tagGSDealNotesSync  {  \_\_UINT32 nManualDealNoticeType;  }GSDealNotesSync, \*pGSDealNotesSync; |
| **GS** | TEXASGAME | *G* ->S(**REQ)** | *20000+9* | 发牌请求&  //DEALCARD REQ  typedef struct tagGSDealCardReq  {  \_\_UINT32 nGirlID;  \_\_UINT32 nCardValue;  }GSDealCardReq, \*pGSDealCardReq; |
| **GS** | TEXASGAME | S->*G*(***SYNC***) | *20000+10* | 游戏结束同步&  //GAMEEND SYNC  typedef struct tagGSGameEndSync  {  \_\_UINT32 nManualGameResultType;  }GSGameEndSync, \*pGSGameEndSync; |
| **GS** | TEXASGAME | *G* ->S(**REQ)** | *20000+11* | 游戏取消请求&  //GAMECANCEL REQ  typedef struct tagGSGameCancelReq  {  \_\_UINT32 nGirlID;  }GSGameCancelReq, \*pGSGameCancelReq; |