项目协议需求设计说明书

—游戏服务器-中心服务器

一.协议段分配

中心服务器：**SGC协议段：［1—2000］**

游戏服务器-中心服务器协议**心跳包处理：首段编号： 1**

二．功能协议分段

S->GC (REQ):游戏服务器-中心服务器【请求】

GC->S (RES):中心服务器-游戏服务器【反馈】



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **游戏服务器-中心服务器** | | | | |
| **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** |
| SGC | PING | S->GC(**REQ**) | 1 | 心跳请求&  //PING HEARTBEAT REQ  typedef struct tagGCHeartBeatReq  {  }GCHeartBeatReq, \*pGCHeartBeatReq; |
| SGC | PING | GC->S(**RES**) | 2 | 心跳反馈&  //PING HEARTBEAT RES  typedef struct tagGCHeartBeatRes  {  }GCHeartBeatRes, \*pGCHeartBeatRes; |