

计算机网络协议开发第四次实验

应用层协议文件

周子博 121250229 tingsven@163.com

#应用层协议相关内容定义在“common.h”文件中

general packet:

用于接收和处理传来的未知数据包, func 标志表明该包的操作,
user_name 为用户名, others 为具体内容;

sign_up_in_packet_request:

用于客户端发送登录/注册的相关数据包, 其中 up_in 标志着该包为登录操作还是注册操作;

sign_up_in_packet_response:

用于服务器端反馈给客户端的登录/注册的数据包, 其中 valid_or_not 标志着操作的反馈结果;

friends_credits_list_request:

用于客户端向服务器端发送的获取在线玩家的请求, 其中 credit_or_not 标志着客户端是否需要玩家积分排名, 需要则会发送带有积分排行的玩家列表;

friends_list_entry:

用于服务器端维护的在线玩家列表, credit 为其积分;

friends_credits_list_response:

用于服务器端回答客户端的获取请求, 其中 num 标志为在线人数, list 为玩家列表

friends_state_change_info:

用于服务器端广播的在线玩家信息更新;

a_war_request:

用于玩家 A 向服务器端发出申请挑战, 其中 random_or_not 标志是否随机选择对手, adversary_name 即为非随机对战下指定的对手 ID;

war_request_b:

用于服务器端询问被挑战者玩家(客户端)是否愿意接受挑战, 其 request_name 即为挑战者的 ID;

b_war_response:

用于被挑战玩家答复服务器的数据包;

war_response_a:

用于服务器端答复挑战者其挑战申请的结果, 其中 answer 标志有四个, 分别为 0x00 代表被挑战者离线, 0x01 代表对手正在一场对局中, 0x02 代表对手拒绝了挑战, 0x03 代表对手接受了挑战;

stone_knife_cloth:

用于文字对战游戏, 其中 turn 为当前回合, 初始是 0, s_k_c 标志代表石头剪刀布的选择;

turn_result:

用于服务器端发送给对局双方的上一局对战的结果, 其中 turn 为上一个回合, 游戏开始前会发送一个 turn 为 0 的包通知对局双方比赛开始, res 标志该回合结果, blood 为接收到这个包的玩家的血量, adversary_blood 为对手血量, final_res 标志用于告知比赛是否结束和最后比赛结果;

chat_packet:

用于聊天的数据包, 其中 valid_or_not 标志是服务器的答复才包含的, message 是具体的聊天内容;

sign_out_request:

用于客户端发送给服务器端的注销请求;

sign_out_response:

用于服务器端答复客户端的注销请求;