

# gameclient前后端联通文档

## 前端向后端发送的内容

0+roomnumber

触发条件：开始游戏

行为：给gameclient发送ws链接，告知参与游戏的roomnumber

1+shooter (playername) +direction

触发条件：使用水平瞄准方向功能

行为：给后端发送当前瞄准方位的direction

2+shooter (playername) +longitude+latitude (shooter的经度和纬度)

触发条件：1.射击者进行了射击操作

2.拍摄到的照片中确认有人

3.返回射击者手机中的direction信息

行为：发送playername（射击者）名称、射击者的gps、其余15个人的gps

3+playername（当前玩家的playername）+longitude+latitude（当前玩家的经度和纬度）

触发条件：收到后端的9

行为：发送2+playername（当前玩家的playername）+longitude+latitude（当前玩家的经度和纬度）

## 后端向前端发送的内容

9

触发条件：前端发送“1给后端+shooter (playername) +longitude+latitude (shooter的经

度和纬度) "给后端

行为：发送数字9 意思是请求得到当前gps

## 8+shooter (playername)

触发条件：1.有viictim的gps在shooter的 direction30度角内

## 7+victim (playername)

触发条件：1.有viictim的gps在shooter的 direction30度角内

## 6

触发条件：1.发送了数字7修改血量

2.后端发现这个人的血量=0

行为：告知前端，这个人死了

## 5

触发条件：1.当一个人的血量=0

2.一个队伍中所有人的血量=0

行为：告知该队伍所有人游戏结束

## 4

触发条件：地方队伍都触发了5

行为：告知该队伍所有人获得胜利