**lootes开发协议文档**

2012年10月24日

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **修订人** | | **修订内容** | |
| 2012-10-24 | 赵清有 | | 文档创建 | |
|  |  | | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |

**2012年04月24日**

**目录**

[1 **Scalar Value Types** **标量数值类型** 4](#_Toc321758807)

[2 google协议修饰符说明 5](#_Toc321758808)

[2.1 required 5](#_Toc321758809)

[2.2 optional 5](#_Toc321758810)

[2.3 repeated 5](#_Toc321758811)

[3 异常状态码表 6](#_Toc321758812)

[4 版本控制 7](#_Toc321758813)

[4.1 资源版本 7](#_Toc321758814)

[5 游戏系统API 8](#_Toc321758815)

[5.1 系统通用 8](#_Toc321758816)

[5.1.1 系统消息 8](#_Toc321758817)

[5.1.2 公告（走马灯，未定义） 8](#_Toc321758818)

[5.2 用户系统 9](#_Toc321758819)

[5.2.1 登录[\*Ready\*] 9](#_Toc321758820)

[5.3 下载资源[\*Ready\*] 10](#_Toc321758821)

[5.4联网检测 11](#_Toc321758822)

* **编码格式：协议编码格式统一为UTF-8**

**协议规范:**

**指令分类**

1、请求指令XXXX形式，根据模块定义首位，如：

**注意点**

道具ID范围：

# **Scalar Value Types** **标量数值类型**

* **一个标量消息字段可以含有一个如下的类型——该表格展示了定义于.proto文件中的类型，以及与之对应的、在自动生成的访问类中定义的类型：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **.proto Type** | **Notes** | **C++ Type** | **Java Type** |
| double |  | double | double |
| float |  | float | float |
| int32 | **使用可变长编码方式。编码负数时不够高效，如果你的字段可能含有负数，那么请使用sint32。** | int32 | int |
| int64 | **使用可变长编码方式。编码负数时不够高效，如果你的字段可能含有负数，那么请使用sint64。** | int64 | long |
| uint32 | **使用可变长编码方式。** | uint32 | int[1] |
| uint64 | **使用可变长编码方式。** | uint64 | long[1] |
| sint32 | **使用可变长编码方式。有符号的整型值。编码时比通常的int32高效。** | int32 | int |
| sint64 | **使用可变长编码方式。有符号的整型值。编码时比通常的int64高效。** | int64 | long |
| fixed32 | **总是4个字节。如果数值总是比128大的话，这个类型会比uint32高效。** | uint32 | int[1] |
| fixed64 | **总是8个字节。如果数值总是比256大的话，这个类型会比uint64高效。** | uint64 | long[1] |
| sfixed32 | **总是4个字节。** | int32 | int |
| sfixed64 | **总是8个字节。** | int64 | long |
| bool |  | bool | boolean |
| string | **一个字符串必须是UTF-8编码或者7-bit ASCII编码的文本。** | string | String |
| bytes | **可能包含任意顺序的字节数据。** | string | ByteString |

# google协议修饰符说明

## required

**必须提供字段值，否则对应的消息就会被认为是“未初始化的”。如果libprotobuf是以debug模式编译的，序列化一个未初始化的消息（message）将会导致一个断言错误。在优化过的编译情况下（译者注：例如release），该检查会被跳过，消息会被写入。然而，解析一个未初始化的消息仍然会失败（解析函数会返回false）。除此之外，一个required的字段与一个optional的字段就没有区别了。**

## optional

**字段值指定与否都可以。如果没有指定一个optional的字段值，它就会使用默认值。对简单类型来说，你可以指定你自己的默认值，就像我们在上面的例子中对phone number的type字段所做的一样。如果你不指定默认值，就会使用系统默认值：数据类型的默认值为0，string的默认值为空字符串，bool的默认值为false。对嵌套消息（message）来说，其默认值总是消息的“默认实例”或“原型”，即：没有任何一个字段是指定了值的。调用访问类来取一个未显式指定其值的optional（或者required）的字段的值，总是会返回字段的默认值。**

## repeated

**字段会重复N次（N可以为0）。重复的值的顺序将被保存在protocol buffer中。你只要将重复的字段视为动态大小的数组就可以了。**

# 异常状态码表

* 描述：每条消息如果失败，只发送前两个字段

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **ErroCode** | **描述** |
| 0 | *SUCCESS* | 成功 |
| 1 | *ERROR* | 失败 |
| 2 | *SERVER\_MAINTENACE* | 全服停服维护 |
| 3 | *Mail\_address\_exist* | 邮箱地址已经存在 |
| 4 | *game\_data\_migrated* | 游戏数据已经迁移，无法通过该设备连接。 |
| 5 | *EXIST\_NOT\_FOR\_USER* | 该用户不存在请重新注册 |
| 6 | overfflow\_friends\_count | 超出好友最大数量限制 |
| 7 | *EXIST\_THIS\_FRIENDS* | 已经存在改好友 |
| 8 | *NO\_result\_for\_request* | 查无结果 |
| 9 | *NO\_ENOUGH\_GOLDEN* | 没有充足的金币 |
| 10 | *NO\_ENOUGH\_*ELIXIR | 没有充足的药水 |
| 11 | *BUILDING\_UPGRADING* | 建筑下在升级 |
| 12 | *NO\_HAVE\_FREE\_WORKER* | 没有空闲的农民 |
| 13 | *NO\_ENOUGH\_LEVE\_OF\_HALL* | 大厅等级不够 |
| 14 | *NO\_ENOUGH\_LEVEL\_OF\_LIBORATORY* | 实验室等级不够 |
| 15 | *NO\_MATCHING\_USER* | 没有匹配到玩家 |
| 16 | *USER\_IS\_ONLINE\_NOT\_REVENGE* | 玩家在线无法复仇 |
| 17 | *USER\_IS\_IN\_SHIELD\_TIME* | 用户正在保护期 |
| 18 | *USER\_NAME\_OR\_PASSWORD\_NO\_RIGHT* | 用户名或者密码不对 |
| 19 | *NO\_ENOUGH\_GEM\_CONSUME* | 没有足够的绿宝石可 |
| 20 | *NO\_ENOUGH\_HOUSE\_SPACE* | 营地没有足够人口位置 |
| 21 | *NO\_ENOUGH\_GEM\_CONSUME* | 没有足够的绿宝石可消费 |
| 22 | *NO\_ENOUGH\_HOUSE\_SPACE* | 没有足够的人口位置 |
| 23 | *NO\_ENOUGH\_PELL\_Space\_OF\_FACTORY* | 魔法工厂没有足够的位置来制造魔法 |
| 24 | *BUY\_RESOURCE\_NOT\_FOUND* | 未发现需要购买的资源 |
| 25 | *BUILDING\_NOT\_FOUND* | 未发现该建筑 |
| 26 | *BUILDING\_TYPE\_NOT\_FOUND* | 未发现该建筑类型 |
| 27 | *BUILDING\_UNFINISHED* | 建筑建造/升级未完成 |
| 28 | *BUILDING\_FULL\_LEVEL* | 建筑已经满级 |
| 29 | *CHARACTER\_NOT\_FOUND* | 数据库中未发现兵种 |
| 30 | *SPELL\_NOT\_FOUND* | 未发现该技能 |
| 31 | *CAPACITY\_FULL* | 容量已满 |
| 32 | *DENY\_LOGIN* | 拒绝登陆 |
| 33 | *IS\_BATTLING* | 玩家正在被别人攻击 |
| 34 | *NOT\_FIND\_REPLY\_FILE* | 回放文件不存在 |
| 35 | *USER\_SPELL\_NOT\_FOUND* | 未发现该用户技能 |
| 36 | *USER\_CHARACTER\_NOT\_FOUND* | 未发现用户士兵对象 |
| 37 | *ALREADY\_COMPLETE* | 该建筑/士兵/魔法已经完成, 加速失败 |
| 38 | *USER\_NOT\_FOUND* | 未发现该用户 |
| 39 | *OPERATE\_TYPE\_ERROR* | 操作类型错误 |
| 40 | *ACCELERATE\_TYPE\_ERROR* | 加速类型错误 |
| 41 | *PRODUCE\_CHARACTER\_FINISHED* | 造兵已经完成 |
| 42 | *BARRACK\_NOT\_FOUND* | 军营不存在 |
| 43 | *COST\_TYPE\_ERROR* | 消费类型错误 |
| 44 | *BANK\_NOT\_FOUND* | 未发现用户银行数据 |
| 45 | *BUILDING\_EXISTS* | 建筑已经存在 |
| 46 | *ALREADY\_MAX\_LEVEL* | 已经是最大等级 |
| 47 | *BARRACK\_PRODUCE\_QUEUE\_FULL* | 兵营建造队列已满 |
| 48 | *NO\_ENOUGH\_SOLDIER* | 没有足够的士兵 |
| 49 | *BUILDING\_TYPE\_ERROR* | 建筑类型错误 |
| 50 | *COLLECTOR\_NOT\_FOUND* | 没有发现收集器 |
| 51 | *USER\_IS\_EXIST* | 该用户已经存在 |
| 52 | *SERVER\_MAINTENACE\_PART* | 停服维护中清稍后重试…… |
| 53 | *SERVER\_IS\_OVER\_FLOW* | 服务器已满请稍后重试 |

# 版本控制

|  |  |
| --- | --- |
| **游戏名称** | **激活标识** |

## 资源版本(协议ID规范)

协议ID 规范

1. 建设升级模块  
   以流水账的方式间隔发送给服务器  
   request 200~300 response 40200~40300
2. 战斗模块  
   战前信息下发,战中验证,战后奖励  
   request 301~400 response 40301~40400
3. 好友模块  
   添加，删除，获取好友列表  
   request 401~500 response 40401~40500
4. 排行榜  
   个人排行，工会排行，排行榜奖励  
   request 501~600 response 40501~40600
5. 成就  
     
   request 501~600 response 40501~40600
6. 工会  
   会员管理  
   request 601~700 response 40601~40700
7. pve关卡  
   和战斗类似  
   request 701~800 response 40701~40800
8. 存储放兵位置,和被攻击者地图信息  
   request 801~900 response 40801~40900
9. 推送被攻击信息  
   登陆成功时推送被攻击信息  
   request 901~1000 response 40901~41000
10. 登录被攻击列表下发,回放和心跳,充值

request 1001~1100 response 41001~41100

1. 服务器之间通讯用

Request 1600~1700 response 41600~41700

# 游戏系统API

## 系统通用

### 系统消息

## 建设升级模块

#### 客户端定时上传流水账

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **200** | | | | | |
| **消息名** | OperateSequenceRequest | | | | | |
| **描述** | 客户端定时上传线下数据 | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
|  | required | string | version | | 客户端版本号 | |
|  | required | string | mailAddress | | 邮件ID | |
|  | repeated | Operate | operateList | | 操作列表 | |
|  | repeated | Accelerate | accelerateList | | 加速列表 | |
| **循环体** | Operate | | | | | |
| required | sint32 | type | | | 操作类型  0-升级建筑  1-移动建筑  2-造兵  3-升级兵种  4-造魔法  5-升级魔法  6-购买绿宝石  7-购买金币  8-购买药水  9-建造  10-收获药水  11-收获金币  12-拆除  13-清楚墓碑  14-购买保护时间  15-取消升级  16-取消建造  17-取消造兵  18-建造加速  19-造兵加速  20-造魔法加速  21-加速兵种升级  22-加速魔法升级  23-升级加速  24-购买资源 |
|  | optional | string | operation\_time | | | 操作时间(所有操作的开始)（金矿，药水的收集时间/加速的开始时间） |
|  | optional | int32 | uuid | | | 建筑唯一ID/购买资源类型 |
|  | optional | int32 | building\_id | | | 建筑ID/加速ID |
|  | optional | string | end\_time | | | 升级结束时间（升级,造兵结束时间，） |
|  | optional | int32 | move\_to\_map\_index\_x | | | 移动到第几个格子（移动）x轴 |
|  | optional | int32 | character\_id | | | 士兵id/魔法ID（升级兵种,魔法,造兵用） |
|  | optional | int32 | produce\_count | | | 造兵数量/已经造的数量/金矿药水的数量/支出绿宝石数量）/购买资源数量 |
|  | optional | string | remaining\_time | | | 剩余时间 |
|  | optional | int32 | move\_to\_map\_index\_y | | | 移动到第几个格子（移动）y轴 |
|  | optional | int32 | build\_upgrade\_status | | | 建筑升级的状态0开始升级 1升级完成 2完成建造 /魔法的创建状态0生产魔法 1取消生产 |
|  | optional | int32 | treasure\_id | | | 资源id |
|  | optional | string | str\_md5 | | | 基础数据加密 |
| **循环体** | Accelerate(加速)暂时不用 | | | | | |
| required | int32 | type | 加速类型  1-建造加速  2-造兵加速  3-造魔法加速  4-加速兵种升级  5-加速魔法升级  6-升级加速 | | |
| required | int32 | id | 加速id（建筑物） | | |
| optional | int32 | uuid | 建筑唯一ID/兵种ID/魔法ID | | |
| optional | string | remain\_time | 加速的开始时间 | | |
| required | int32 | gem\_count | 支出绿宝石数量 | | |
| **响应消息号** | **40200** | | | | | |
| **消息名** | OperateSequenceResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** | | |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) | | |
| optional | string | info | 系统消息 | | |

#### 5.2.1.2造兵

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **201** | | | | | |
| **消息名** | ProduceSoldiersRequest | | | | | |
| **描述** | 造兵请求 | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
|  | required | string | mailAddress | | 邮件ID | |
|  | repeated | ProduceSoldiers | soldiersList | | 造兵列表 | |
|  | optional | int32 | create\_state | | 造兵状态0 造兵 1取消造兵 | |
| **循环体** | ProduceSoldiers | | | | | |
|  |  |  | | |  |
|  | optional | int32 | character\_id | | | 兵ID |
|  | optional | int32 | character\_level | | | 兵等级 |
|  | optional | int32 | produce\_count | | | 生产数量 |
|  | optional | int32 | index | | | 兵种制造顺序 |
|  | optional | int32 | uuid | | | 兵营的UUID |
| **响应消息号** | **40201** | | | | | |
| **消息名** | ProduceSoldiersResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** | | |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) | | |
| optional | string | info | 系统消息 | | |

## 5.3战斗模块

### 5.3.1 战斗匹配

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **301** | | | | | | | |
| **消息名** | BattleMatchingRequest | | | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | | | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址 | | | |
|  | optional | string | previousMailAddress | | 前一个mailAddress | | | |
|  | optional | string | str\_md5 | | 基础数据加密 | | | |
|  | optional | int32 | battle\_status | | 0 战斗 1复仇 | | | |
| **响应消息号** | **40301** | | | | | | | |
| **消息名** | BattleMatchingResponse | | | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** | | |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 | | |
| optional | string | | info | | 系统消息 | | |
|  | optional | string | | defencer\_mailaddress | | 防御者Mail地址 | | |
|  | optional | string | | nick\_name | | 昵称 | | |
|  | optional | int32 | | golden\_count | | 可以获取到的金币数量 | | |
|  | optional | int32 | | elixir\_count | | 可以获取到的药水数量 | | |
|  | optional | int32 | | pvp\_mark | | 获取的Pvp分数 | | |
|  | optional | int32 | | level | | 防守者等级等级 | | |
|  | repeated | UserMapData | | userMapDataList | | 用户地图信息 | | |
|  | repeated | AttackerSoldiersAndSpell | | soldiersAndSpellList | | 攻击者的兵力和魔法信息 | | |
|  | optional | int32 | | used\_clans\_character\_count | | 使用工会兵力数量 | | |
|  | optional | int32 | | lose\_pvp\_mark | | 失败丢失的Pvp分数 | | |
|  | repeated | BuildDestoryStatus | | BuildDistoryStatusList | | 建筑物的损害情况 | | |
| **循环体** | UserMapData | | | | | | | |
| optional | int32 | | map\_index\_x | | | 格子x | |
| optional | int32 | | uniqueness\_build\_id | | | 建筑的唯一ID | |
| optional | int32 | | status | | | 格子状态 | |
| optional | int32 | | building\_id | | | 建筑ID | |
| optional | int32 | | building\_level | | | 建筑等级 | |
|  | optional | int32 | | map\_index\_y | | | 格子y | |
|  | repeated | Clans | | clansList | | | 工会用 | |
|  | optional | int32 | | collect\_count | | | 攻击者获取到的金币或者药水数量 | |
|  | optional | int32 | | second\_elixir\_count | | | 大厅药水数量 | |
|  | optional | int32 | | building\_status | | | 建筑物的状态 0正常 1升级中 | |
| **循环体** | Clans(工会) | | | | | | | |
| optional | int32 | | character\_id | | | | 兵ID |
| optional | int32 | | character\_level | | | | 兵等级 |
| optional | int32 | | finished\_produce\_count | | | | 已经完成的士兵数量(工会 用) |
| **循环体** | AttackerSoldiersAndSpell（攻击者的兵力和魔法情况） | | | | | | | |
|  | optional | int32 | | characterIdOrSpellId | | | | 兵或者魔法ID |
|  | optional | int32 | | characterOrSpellLevel | | | | 兵或者魔法的等级 |
|  | optional | int32 | | count | | | | 兵或者魔法数量 |
|  | optional | int32 | | used\_type | | | | 0兵ID，，1魔法ID,2代表工会的兵力 |
| **循环体** | BuildDestoryStatus(被攻击时留下的痕迹) | | | | | | | |
| optional | int32 | | building\_id | | | | 建筑ID |
| optional | int32 | | uuid | | | | uuid |
| optional | int32 | | map\_index\_x | | | | 地图上的位置信息x |
| optional | int32 | | map\_index\_y | | | | 地图上的位置信息y |
|  |  |  | |  | | | |  |

### 5.3.2 开始战斗

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **302** | | | | | |
| **消息名** | BattleStartRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | attackMailAddress | | 攻击者 Mail地址 | |
|  | required | string | defenceMailAddress | | 防御者 Mail地址 | |
|  | required | string | start\_battle\_time | | 开始战斗时间 | |
| **响应消息号** | **40302** | | | | | |
| **消息名** | BattleStartResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  | optional | int64 | | battleId | | 战斗ID |
|  | optional | uint64 | | verifyCode | | 上传回放文件验证码(30分钟) |

### 5.3.3 战斗数据检测和上传部分战斗成绩

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **303** | | | | | |
| **消息名** | BattleDataCheckRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址 | |
| repeated | CharacterBaseRepeat | characterbaseList | | 兵基础数据验证 | |
|  | repeated | AttackTargetRepeat | attackTargetList | | 目标验证 | |
|  | repeated | PathRepeat | pathList | | 路径验证 | |
|  | optional | int32 | golden\_count | | 金币数量 | |
|  | optional | int32 | elixir\_count | | 药水数量 | |
|  | optional | int32 | pvp\_mark | | 获取的Pvp分数 | |
|  | CharacterBaseRepeat | | | | | |
| **循环体** | optional | int32 | character\_id | | 兵ID | |
| optional | int32 | character\_level | | 兵等级 | |
| optional | string | md5 | | 验证吗 | |
| **循环体** | AttackTargetRepeat | | | | | |
| optional | int32 | character\_id | | 攻击者ID | |
| optional | int32 | target\_id | | 目标ID | |
| **循环体** | PathRepeat | | | | | |
| optional | int32 | character\_id | | 攻击者ID | |
| optional | string | pointx\_y | | 坐标形如:x,y;x,y; | |
| **响应消息号** | **40303** | | | | | |
| **消息名** | BattleDataCheckResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  |  |  | |  | |  |

### 5.3.4 上传战斗结果(包含建筑的损害情况以及兵力使用情况)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **304** | | | | | | | |
| **消息名** | UploadBattleResultRequest | | | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | | **说明** | | |
| required | string | mailAddress | | | Mail地址 | | |
| optional | int32 | golden\_count | | | 金币数量 | | |
|  | optional | int32 | elixir\_count | | | 药水数量 | | |
|  | optional | int32 | pvp\_mark | | | 获取的Pvp分数 | | |
|  | optional | int32 | star\_percent | | | 评级百分比 例如:10,20,100 | | |
|  | repeated | BuildDestoryStatus | BuildDistoryStatusList | | | 建筑物的损害情况 | | |
|  | repeated | CharacterUsedStatus | characterUsedStatusList | | | 兵力和魔法使用情况 | | |
|  | optional | bool | use\_clans\_flag | | | false未使用工会兵力 true使用工会兵力 | | |
|  | optional | int32 | star\_count | | | 获取的星星数量 1 ,2, 3 | | |
|  | optional | string | str\_md5 | | | 基础数据加密 | | |
| **循环体** | BuildDestoryStatus | | | | | | | |
|  | optional | int32 | building\_id | | | | 建筑ID | |
| optional | int32 | uuid | | | | uuid | |
| optional | int32 | map\_index\_x | | | | 地图上的位置信息x | |
| optional | int32 | map\_index\_y | | | | 地图上的位置信息y | |
|  | optional | int32 | destory\_status | | | | 毁坏状态0 全部毁坏,1部分毁坏(大厅，金币，药水) | |
|  | optional | int32 | lose\_count | | | | 丢失数量 | |
|  | optional | int32 | lose\_elixir\_count | | | | 大厅丢失的药水数量 | |
| **循环体** | CharacterUsedStatus | | | | | | | |
|  | optional | int32 | characterIdOrSpellId | | 兵或者魔法ID | | | |
|  | optional | int32 | count | | 兵或者魔法数量 | | | |
|  | optional | int32 | used\_type | | 0兵ID，，1魔法ID | | | |
|  |  |  |  | |  | | | |
| **响应消息号** | **40304** | | | | | | | |
| **消息名** | UploadBattleResultResponse | | | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | | | 系统消息 |
|  |  |  | |  | | | |  |

### 5.3.5上传战斗过程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **305** | | | | | |
| **消息名** | UploadBattleFlowRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | defenceMailAddress | | 防御者 Mail地址 | |
| required | string | attackMailAddress | | 攻击者Mail地址 | |
| optional | int32 | battleId | | 战斗ID | |
| required | IoData | ioData | | 有效数据 | |
|  | optional | sint32 | maxIndex | | 最大数据索引 | |
|  | optional | sint32 | index | | 当前数据索引 | |
| **有效数据** | IoData | | | | | |
|  | repeated | bytes | data | | 有效数据数组(每个data为一BYTE) | |
| **响应消息号** | **40305** | | | | | |
| **消息名** | UploadBattleFlowResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  |  |  | |  | |  |
|  |  |  | |  | |  |

### 5.3.6下载战斗过程

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **306** | | | |
| **消息名** | IoFileRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | uint64 | verifyCode | 下载文件验证码 |
| required | string | requiredFile | 请求的文件名 |
| required | uint32 | index | 当前索引块 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **40306** | | | |
| **消息名** | IoFileResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | SysMsg | sysMsg | 系统消息 |
| optional | uint32 | maxPackage | 最大索引块 |
| optional | uint32 | index | 当前索引块 |
| optional | IoData | ioData | 有效数据 |
|  | | | | |
| **有效数据** | IoData | | | |
| repeated | bytes | data | 有效数据数组 |

### 5.3.7 取消战斗

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **307** | | | | | |
| **消息名** | CancleBattleRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址 | |
| **响应消息号** | **40307** | | | | | |
| **消息名** | CancleBattleResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  |  |  | |  | |  |
|  |  |  | |  | |  |

### 5.3.8 复仇

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **308** | | | | | |
| **消息名** | RevengeBattleRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | attackMailAddress | | 攻击者 Mail地址 | |
|  | required | string | defenceMailAddress | | 防御者 Mail地址 | |
| **响应消息号** | **40308** | | | | | |
| **消息名** | RevengeBattleResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 16,17,33 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |

### 5.3.9 创建机器人

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **309** | | | | | |
| **消息名** | CreateBattleRobotRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址（bowei\_id) | |
|  | required | int32 | pvp\_grade | | Pvp分数 | |
| **响应消息号** | **40309** | | | | | |
| **消息名** | CreateBattleRobotResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | | info | | 系统消息 |

## 5.4好友模块

### 5.4.1添加好友

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **401** | | | |
| **消息名** | AddFriendRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | mailAddress | mailAddress |
| required | string | friendMailAddress | 好友mailAddress |
|  | | | | |
| **响应消息号** | **40401** | | | |
| **消息名** | AddFriendResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表)6,7 |
| optional | string | sysinfo | 系统消息 |

### 5.4.2删除好友

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **402** | | | |
| **消息名** | DelFriendRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | mailAddress | mailAddress |
| required | string | friendMailAddress | 好友mailAddress |
|  | | | | |
| **响应消息号** | **40402** | | | |
| **消息名** | DelFriendResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 系统消息 |

### 5.4.3获取好友列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **403** | | | |
| **消息名** | GetFriendListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | mailAddress | mailAddress |
| **响应消息号** | **40403** | | | |
| **消息名** | GetFriendListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Friend | friend | 好友列表 |
|  | | | | |
| **循环体** | Friend | | | |
| optional | string | mailAddress | 好友mailAddress |
| optional | string | friendNickName | 好友昵称 |
|  | optional | int32 | friendLevel | 好友等级 |
|  | optional | string | friendImageName | 好友图片名称 |
|  | optional | sint32 | friendSex | 好友性别(0-男;1-女) |

### 5.4.4查找用户(系统推荐)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **404** | | | |
| **消息名** | GetUserListRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | string | mailAddress | mailAddress |
|  | optional | string | nickName | 昵称 |
|  | optional | sint32 | pageNum | 页数(首次为0) |
|  | optional | string | userMail | 用户mail |
|  |  |  |  | 如果两者都为null 就是系统推荐 |
| **响应消息号** | **40404** | | | |
| **消息名** | GetUserListResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | info | 附加信息 |
| repeated | Users | user | 用户列表 |
|  | | | | |
| **循环体** | Users | | | |
| optional | string | mailAddress | mailAddress |
| optional | string | nickName | 用户昵称 |
|  | optional | int32 | level | 用户等级 |
|  | optional | string | imageName | 用户图片名称 |
|  | optional | sint32 | gender | 好友性别(0-男;1-女) |

## 5.5排行榜模块

### 5.5.1 pvp分数排行

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **501** | | | | | |
| **消息名** | PVPGradeOrderRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址(bowie\_id) | |
| **响应消息号** | **40501** | | | | | |
| **消息名** | PVPGradeOrderResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  | repeated | PVPGradeOrderVO | | pvp\_grade\_OrderVOList | | 前200+5名用户排行 |
|  | | | | | | |
| **循环体** | PVPGradeOrderVO | | | | | |
|  | optional | int32 | | pvp\_grade\_order | | 用户pvp分数名次 |
| optional | int32 | | pvp\_order\_change\_flag | | 用户pvp分数名次标记(-1 下降 0 不变 1 上升) |
| optional | int32 | | pvp\_order\_change\_count | | 用户pvp分数名次变化量 |
| optional | int32 | | level | | 用户等级 |
| optional | string | | nickname | | 用户昵称 |
| optional | int32 | | pvp\_grade | | pvp分数 |
|  | optional | string | | mail\_address | | Mail地址(bowie\_id) |

## 5.6成就模块

## 5.7工会模块

## 5.8 PVE关卡模块

### 5.8.1战斗结果提交

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **701** | | | | | |
| **消息名** | UploadBattleResultPVERequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址 | |
| optional | int32 | golden\_count | | 金币数量 | |
|  | optional | int32 | elixir\_count | | 药水数量 | |
|  | optional | int32 | star\_percent | | 评级百分比 例如:10,20,100 | |
|  | optional | int32 | pvp\_mark | | 获取的pvp分数 | |
| **响应消息号** | **40701** | | | | | |
| **消息名** | UploadBattleResultPVEResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  |  |  | |  | |  |

## 5.9回放

## 5.10 推送被攻击信息

## 5.11用户系统(登陆)

### 5.11.1登录[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1001** | | | |
| **消息名** | UserLoginRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | mailAddress | 帐号(邮箱地质) |
| required | string | language | 所用语言(0 中文 1英文) |
| required | string | version | 客户端版本号 |
| required | string | machineNum | MAC(检测数据是否迁移) |
| optional | int32 | instance\_id | 要登录的游戏服务器实例号 |
|  | optional | int32 | area\_id | 大区地址(第一次为0) |
|  | optional | string | loginId | 第三方登陆ID |
|  | optional | int32 | third\_party\_type | 第三方类型1 新浪 |
|  | optional | int32 | login\_type | 登陆类型 0默认登陆 1切换账号登陆 |
|  | optional | string | password | 登录密码 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **41001** | | | |
| **消息名** | UserLoginResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表)5 |
| optional | string | info | 系统消息 |
| optional | string | gameServerAddress | 游戏服务器地址 |
| optional | uint64 | verifyCode | 临时登录码:服务器只保存3小时，过期后只能重新登录获取 |
| optional | string | version | 服务端版本号 |
| optional | int32 | updateAble | 是否需要更新客户端  0 不需要更新  1 有资源需要更新 |
|  | optional | string | fileServerAddress | 文件服务器地址 （ip:port） |
|  | optional | int32 | instance\_id | 要登录的游戏服务器实例号 |
|  | optional | string | tempMailAddress | 游戏临时mail地址(bowie\_id) |
|  | optional | int32 | area\_id | 被选择的大区地址 |
|  | optional | string | bankServer | 支付服务器地址 （ip:port） |
|  | optional | string | area\_name | 被选择的大区名字 |
|  | repeated | AreaData | areaDataList | 分区信息 |
| **循环体** | AreaData | | | |
|  | optional | int32 | area\_id | 大区地址 |
| optional | string | area\_name | 大区名字 |
| optional | int32 | status | 区域状态0 不可用1可用2 停服维护 |

### 5.11.2注册[\*Ready\*]

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1002** | | | | | |
| **消息名** | UserRegisterRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mailAddress | | 账号(mail地址) | |
| required | string | nickName | | 昵称 | |
| required | string | password | | 密码 | |
| optional | int32 | sex | | 性别 0男 1女 | |
| required | string | tempMailAddress | | 游戏临时mail地址(bowie\_id) | |
| **响应消息号** | **41002** | | | | | |
| **消息名** | UserRegisterResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  |  |  | |  | |  |

### 5.11.3下发客户端地图信息

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1003** | | | | | | | |
| **消息名** | DownloadMapInforRequest | | | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | | | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址 | | | |
|  |  |  |  | |  | | | |
| **响应消息号** | **41003** | | | | | | | |
| **消息名** | DownloadMapInforResponse | | | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** | | |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 | | |
| optional | string | | info | | 系统消息 | | |
|  | required | string | | nick\_name | | 昵称 | | |
|  | required | int32 | | golden\_count | | 金币数量 | | |
|  | required | int32 | | elixir\_count | | 药水数量 | | |
|  | required | int32 | | pvp\_mark | | Pvp分数 | | |
|  | required | int32 | | exp | | 经验 | | |
|  | required | int32 | | level | | 等级 | | |
|  | repeated | UserMapData | | userMapDataList | | 用户地图信息 | | |
|  | repeated | UserCharacter | | userCharacterList | | 用户角色(兵)信息列表 | | |
|  | repeated | Spell | | spellList | | 魔法信息 用 | | |
|  | optional | int64 | | shield\_time | | 被保护时间 | | |
|  | optional | int32 | | destroy\_status | | 0不用恢复 1全部恢复 2正在战斗(此字段暂时无效) | | |
|  | optional | bool | | battle\_request\_flag | | false不请求,true请求 获取被打列表 | | |
|  | optional | int32 | | battle\_end\_time | | 战斗结束时间 | | |
|  | repeated | BattleInfor | | battleInforList | | 被攻击提示信息 | | |
|  | optional | int32 | | gem\_count | | 宝石数量 | | |
|  | repeated | BuildDestoryStatus | | BuildDistoryStatusList | | 建筑物的损害情况 | | |
|  | optional | int32 | | battleMathingUseCount | | 战斗匹配花费的金币数量 | | |
| **循环体** | UserMapData | | | | | | | |
| optional | int32 | | map\_index\_x | | | 格子x | |
| optional | int32 | | uniqueness\_build\_id | | | 建筑的唯一ID | |
| optional | int32 | | status | | | 格子状态 | |
| optional | int32 | | building\_id | | | 建筑ID | |
| optional | int32 | | building\_level | | | 建筑等级 | |
|  | optional | int32 | | map\_index\_y | | | 格子y | |
|  | repeated | HousingOrClans | | housingOrClansList | | | 工会用 | |
|  | repeated | BarrackOrLib | | barrackOrLibList | | | 兵营用 | |
|  | optional | string | | harvest\_start\_time | | | 收获开始时间(金矿或者药水) | |
|  | optional | int32 | | collect\_count | | | 收集到的（金币/或者药水的）数量 | |
|  | optional | string | | end\_time | | | 实验室，升级兵种的结束时间,以及建筑的建造和升级结束时间 | |
|  | optional | string | | build\_upgrade\_end\_time | | | 建筑的建造和升级结束时间 | |
|  | optional | int32 | | build\_status | | | 建筑状态 建筑状态1正常 2正在建造 3 升级 | |
|  |  |  | |  | | |  | |
| **循环体** | UserCharacter | | | | | | | |
| optional | int32 | | character\_id | | | | 兵ID |
| optional | int32 | | character\_level | | | | 兵等级 |
| optional | string | | upgrade\_character\_finish\_time | | | | 升级兵种的完成时间 |
|  | optional | int32 | | character\_count | | | | 生成的数量 |
|  |  |  | |  | | | |  |
| **循环体** | HousingOrClans(工会) | | | | | | | |
| optional | int32 | | character\_id | | | | 兵ID |
| optional | int32 | | character\_level | | | | 兵等级 |
| optional | int32 | | finished\_produce\_count | | | | 已经完成的士兵数量(工会 用) |
| **循环体** | BarrackOrLib (兵营) | | | | | | | |
| optional | int32 | | character\_id | | | | 兵ID |
| optional | int32 | | character\_level | | | | 兵等级 |
| optional | string | | end\_time | | | | 兵营造兵队列的开始时间 |
| optional | int32 | | produce\_count | | | | 剩余生成的数量 |
|  | optional | int32 | | index | | | | 造兵的索引 |
| **循环体** | Spell | | | | | | | |
| optional | int32 | | Spell\_type\_id | | | | 魔法类型ID |
| optional | int32 | | spell\_level | | | | 魔法等级 |
| optional | int32 | | spell\_count | | | | 魔法数量 |
| optional | string | | spell\_create\_end\_time | | | | 创建魔法完成时间 |
|  | optional | string | | spell\_upgrade\_end\_time | | | | 魔法升级结束时间 |
| **循环体** | BattleInfor(被攻击信息) | | | | | | | |
|  | optional | string | | attacker\_nick\_name | | | | 攻击者昵称 |
|  | optional | sint32 | | defencer\_get\_pvp\_mark | | | | 防御者获取的pvp分数 |
|  | optional | string | | attack\_time | | | | 攻击时间 |
|  |  |  | |  | | | |  |
| **循环体** | BuildDestoryStatus(被攻击时留下的痕迹) | | | | | | | |
| optional | int32 | | building\_id | | | | 建筑ID |
| optional | int32 | | uuid | | | | uuid |
| optional | int32 | | map\_index\_x | | | | 地图上的位置信息x |
| optional | int32 | | map\_index\_y | | | | 地图上的位置信息y |

### 5.11.4下发战斗信息列表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1004** | | | | | | | |
| **消息名** | DownloadBattleInforRequest | | | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | | | |
| required | string | mailAddress | | Mail地址 | | | |
|  | optional | string | battleCouont | | 获取战斗列表的数量0默认 1全部(新设备,或者更换设备) | | | |
| **响应消息号** | **41004** | | | | | | | |
| **消息名** | DownloadBattleInforResponse | | | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** | | |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) 4 | | |
| optional | string | | info | | 系统消息 | | |
|  | repeated | BattleInfor | | battleInforList | | 战斗信息列表 | | |
|  |  |  | |  | |  | | |
| **循环体** | BattleInfor | | | | | | | |
| optional | int32 | | attacker\_level | | | 攻击者等级 | |
| optional | string | | attacker\_nick\_name | | | 攻击者昵称 | |
| optional | int32 | | attacker\_get\_golden\_count | | | 攻击者获取金币数量 | |
| optional | int32 | | attacker\_get\_elixir\_count | | | 攻击者获取的药水数量 | |
| optional | string | | attack\_time | | | 攻击时间 | |
|  | optional | sint32 | | defencer\_get\_pvp\_mark | | | 防御者获取的pvp分数 | |
|  | optional | string | | clans\_name | | | 工会名称 | |
|  | optional | string | | clans\_image\_name | | | 工会图标名称 | |
|  | repeated | AttackerUsed | | attackerUsedList | | | 攻击者用到的兵力,魔法，工会 情况 | |
|  | optional | string | | replyFileName | | | 回放文件名称 | |
|  | optional | string | | bowie\_id | | | 攻击者的bowei\_id | |
|  | optional | int32 | | star\_count | | | 攻击者获取的星星数量 | |
| **循环体** | AttackerUsed | | | | | | | |
| optional | int32 | | used\_id | | | | （兵，魔法）id |
| optional | int32 | | used\_count | | | | 使用数量 |
| optional | int32 | | used\_type | | | | 0兵ID，1使用工会兵力，2魔法ID |
|  |  |  | |  | | | |  |

## 5.12网络心跳检测

* 描述：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1005** | | | |
| **消息名** | HeartBeatRequest | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| required | string | mailAddress | Mail地址 |
| required | uint64 | verifyCode | 临时登录码:服务器只保存3小时，过期后只能重新登录获取 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **响应消息号** | **41005** | | | |
| **消息名** | HeartBeatResponse | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | **说明** |
| optional | sint32 | result | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
|  | optional | string | info | 系统消息 |
|  | | | | |

## 5.13gameCenter充值

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1006** | | | | | |
| **消息名** | RechargeRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mailAddress | | 账号(支付的账号ID) | |
|  | optional | int32 | buy\_gem\_count | | 购买宝石数量 | |
|  | optional | int32 | pay\_money | | 消费的人民币 | |
|  | optional | int32 | treasure\_id | | 财富类型 | |
|  | required | string | gameMailAddress | | 游戏的mailaddress(bowie\_id) | |
|  | optional | string | receipt | | 苹果回复的收据 | |
| **响应消息号** | **41006** | | | | | |
| **消息名** | RechargeResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | | info | | 系统消息 |

## 5.14 获取分区列表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **请求消息号** | **1007** | | | | | |
| **消息名** | AreaListRequest | | | | | |
| **输入参数说明（C-S）** | **修饰符** | **类型** | **参数** | | **说明** | |
| required | string | mac\_address | | mac地址 | |
| **响应消息号** | **41007** | | | | | |
| **消息名** | AreaListResponse | | | | | |
| **输入参数说明（S-C）** | **修饰符** | **类型** | | **参数** | | **说明** |
| optional | sint32 | | result | | [异常状态码表](#_异常状态码表) |
| optional | string | | info | | 系统消息 |
|  | repeated | AreaData | | areaDataList | | 分区信息 |
| **循环体** | AreaData | | | | | |
|  | optional | int32 | | area\_id | | 大区地址 |
| optional | string | | area\_name | | 大区名字 |
| optional | int32 | | status | | 区域状态0 不可用1可用2 停服维护 |