# Protobuf

协议头

|  |  |
| --- | --- |
| 意义 | 数据类型 |
| 指令类型 | char |
| 指令号 | char |
| 序列号 | int32 |
| 版本号 | char |
| 包体长度 | int32 |

连接协议

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能 | 指令类型 | 指令号 | 内容 |
| 请求连接 | 1 | 1 |  |
| 退出连接 | 1 | 2 |  |
| 请求连接回复 | 1 | 100 | {  resultType:“int32”  //1成功，-100失败  failReason:“string”  } |
| 请求设备列表 | 1 | 3 |  |
| 回复设备列表 | 1 | 101 | {  deviceList: “string”  Separator: “string”  } |

骨骼,三维点云协议

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能 | 指令类型 | 指令号 | 内容 |
| 开始请求 | 2 | 1 | {  deviceName:”string”  ~~dataType:”int32”// 1是骨骼数据,2是深度数据，3是颜色数据~~  color: ”int32” //-1为不要此种数据  depth: ”int32” //1为需要此种数据  skele: ”int32”//默认三种数据源自同一个kinect设备  } |
| 回复开始请求 | 2 | 100 | {  deviceName:”string”  guid:”string”  resultType:“int32”  //1成功，-100失败  failReason:“string”  colorPort:“int32”//端口号  depthPort:”int32”  skelePort:”int32”  } |
| 服务器主动结束 | 2 | 101 | {  deviceName:”string”  extension:”string”  }备注：设备断开后将发生此事件 |
| 结束请求 | 2 | 2 | {  deviceName:”string”  extension:”string”  } |

数据信道

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能 | 指令类型 | 指令号 | 内容 |
| 传输socket和服务器匹配端口。  由数据传输socket发送到服务器端 | 3 | 1 | {  deviceName:”string”  guid:”string”  dataType:”int32” // 1是颜色数据,2是深度数据，3是骨骼数据  } |

# Kinect数据协议

**服务端 到 客户端:**

头部

|  |  |
| --- | --- |
| **意义** | **数据类型** |
| 帧编号 | uint32 |
| 数据类型 | uint32 |
| 包体长度 | uint32 |
| 数据（包体） | |

包体

H264/骨骼点