消息名称：match-game

消息用途：匹配房间

消息发射点：客户端

输入参数：string

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Key | 参数类型 | 是否必须 | 参数解释 |
| nickname | string | 是 | 玩家昵称 |

消息接收点：服务端

接收点反馈：

1. 请求匹配房间接口
2. 当前socket加载己在房间玩家信息
3. 推送房间其他玩家当前玩家信息(player-join)

消息名称：player-join

消息用途：新玩家加入房间

消息发射点：服务端

输入参数：Object

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Key | 参数类型 | 是否必须 | 参数解释 |
| nickname | string | 是 | 玩家昵称 |
| Order | int | 是 | 玩家编号 |
| Status | int | 是 | 玩家状态，0代表未准备，1代表己准备 |

消息接收点：客户端

接收点反馈：

消息名称：ready

消息用途：玩家准备

消息发射点：客户端

输入参数：int

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Key | 参数类型 | 是否必须 | 参数解释 |
| Order | int | 是 | 玩家编号 |

消息接收点：服务端

接收点反馈：

消息名称：play

消息用途：开始游戏

消息发射点：客户端

消息名称：kill

消息用途：击杀

消息发射点：客户端

消息名称：clean

消息用途：清除死亡玩家

消息发射点：服务端

消息名称：fail

消息用途：游戏失败

消息发射点：客户端

消息名称：victory

消息用途：击杀

消息发射点：客户端