## 闲逸游戏服务器协议设计说明

1. 基本概念

**游戏客户端**：游戏终端设备

**服务器客户端**：主动发起连接其他服务器的服务器

**服务器**：接受来自游戏客户端或者服务器客户端请求的服务器

1. 协议号定义说明

C2S:只有客户端(游戏客户端)发给服务器的消息协议号.

S2C:只有服务器发送给客户端(游戏客户端)消息协议号

S2S:服务器与服务器的消息协议号（ 服务器客户端<->服务器 ）

**C2SCmd,S2Cmd,S2SCmd三个没有任何依赖，完全独立!!!!!!**

1. 消息处理器(Handler)注解说明

**@ICmd枚举注解**：客户端发给服务端的消息处理器(Handler)注解，注意，这里的客户端是相对而言，可以是游戏客户端-〉服务器[c2s]，也可以是服务器客户端->服务器[s2s]。

举例：游戏客户端发消息给代理服，协议号定在C2S，消息处理器用@ICmd注解；代理服发消息给俱乐部服，协议号定在S2S，消息处理器用@ICmd注解(备注：代理服相对于俱乐部服来说是服务器客户端)。

**@IServerCmd注解**：服务器回复给服务器客户端的消息处理器(handler)注解，

举例：俱乐部服回复消息给代理服，协议号定在S2S，代理服处理器用@IServerCmd注解(备注：代理服相对于俱乐部服来说是服务器客户端).