**目录**

一： 账号登录相关协议

二： 经典场相关协议

# 账户登录相关协议

## 账号注册、登陆

tag: 100（注释：*无账号的情况下，服务器会创建帐号并登陆*）

CTOS:

string userName;

string password;

string deviceId;

string nickName;

int channelId;

string model;

string version;

STOC:

int status; //1成功，0失败（失败接完字符串提示结束）

string result; // 字符串提示

## 获取用户信息

tag: 101

CTOS:

int userId;

STOC:

int status; //1成功，0失败（失败接完字符串提示结束）

string result; // 字符串提示

long gold;//金币

int diamond;//钻石

# 经典场

## 进入牌桌

tag: 102

CTOS:

int level

STOC:

int status; //1成功，0失败（失败接完字符串提示结束）

string result; // 字符串提示

## 退出牌桌

tag: 103

CTOS:

int userId;

STOC:

int status; //1成功，0失败（失败接完字符串提示结束）

string result; // 字符串提示

## 进桌广播

tag: 104

STOC:

int userId;

string nickName;

long gold;

int pos;

string head;

## 退桌广播

tag: 105

STOC:

int userId;

## 获取牌桌信息

tag: 106

CTOS:

int userId;

STOC:

int status; //1成功，0失败（失败接完字符串提示结束）

string result; // 字符串提示

for(int i=0;i<5;i++){

int chip\_i;//下注筹码

}

int playerNum;

for(int i=0;i<playerNum;i++){

int i\_playerId;

long i\_playerGold;

int i\_playerPutInGold;//本局投入金币

bool i\_playerIsPlaying;

bool i\_playerIsSeeCard;

bool i\_playerIsGiveUp;

int i\_playerPos;

}

int putIntoTotalGold; // 本局投入总金币

int singlePutIntoGold; //本局单次投入金币

int currentRound;// 当前回合

int maxRound// 最大结束回合

int curTurnUserId // 当前回合玩家

int curTurnEndTime // 当前回合结束时间

## 更新游戏中金币

tag: 107

STOC:

int userId;

int gold;