角色创建前后台接口说明

前端

array.push(CreateRoleConstData.playerobj.name); *//人物名称*

array.push(**"123"**); *//保护密码*

array.push( GameLoaderData.outsideDataObj.GServerInfo.idAccount ); *//游戏ID*

array.push(CreateRoleConstData.playerobj.look); *//人物图像*

array.push((CreateRoleConstData.playerobj.sexindex-1)+职业); *//传给服务器的性别需要-1 性别+职业代码（100/200/800）*

*后端*

*由于只增加了职业信息传递，使用原性别信息捆绑传递，此处只说明修改后的职业性别获取方法*

//性别,职业

int cSex = nData%100; // nData为前台传来性别+职业捆绑信息，如果前台未传职业那么默认为原4096，即无职业

int nProfession =nData/100;

if(nProfession == 0) nProfession = 4096;