1. pe请求🡨🡪应答

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 类型代码 | 类型描述 | 指令格式(不含结束符) | |
| C端发送 | S端应答 |
| **客户端指令：** | | | |
| 0000 | 退出 | 认证标识^房间号^昵称^0000^0 | 断开连接 |
| 0001 | 登陆 | 认证标识^房间号^昵称^0001^0 | 应答数据包内容 |
| 0002 | 报名 | 认证标识^房间号^昵称^0002^0 | 应答数据包内容 |
| 0003 | 出拳 | 认证标识^房间号^昵称^0003^出拳类型(1，剪，2包，3锤) | 应答数据包内容 |
| 0004 | 下注 | 认证标识^房间号^昵称^0004^点数 | 应答数据包内容 |
| 0005 | 擂主下注开始 | 认证标识^房间号^昵称^0005^0 | 应答数据包内容 |
| 0006 | 擂主退出 | 认证标识^房间号^昵称^0006^0 | 公布消息并退出游戏 |
| **管理端指令：** | | | |
| 0010 | 游戏开始时间 | 认证标识^GM^GM^0010^0 | 应答数据包内容 |
| 0011 | 游戏结束时间 | 认证标识^GM^GM^0011^0 | 应答数据包内容 |
| 0012 | 重置游戏数据 | 认证标识^GM^GM^0012^0 | 空数据 |
| 0013 | 下注控制 | 认证标识^GM^GM^0013^类型 0开始，1结束 | 应答数据包内容 |
| 0014 | 公告发布 | 认证标识^GM^GM^0014^公告内容 | ##01^data## data为公告内容 |
| 0015 | 消息发布 | 认证标识^GM^GM^0014^消息内容 | ##02^data## data为消息内容 |
| 0016 | 更新游戏配置 | 认证标识^GM^GM^0016^0 | 正确代码消息02 |
|  | 错误代码 | 01：您是自动晋级选手，您现不能进行出拳 02：您现在是擂主，不能进行下注  03：现在不是下注时间  04：请稍后，下注时才可以报名  05：服务器已经达到最大连接 | ##03^data## data为错误消息 |
|  | 正确代码 | 01：登陆成功 02：更新配置成功  03：游戏成功退出（包含积分数据包）  04：擂主退出，游戏成功退出（包含积分数据包） | ##04^data## data为正确消息 |
| **控制端指令：** | | | |
| 1000 | 测试信息 | 认证标识^GM^GM^1000^0 |  |
| 1001 | 控制器退出 | 认证标识^GM^GM^1001^0 |  |
| 1002 | 开启控制器 | 认证标识^GM^GM^1002^0 |  |
| 1003 | 结束游戏 | 认证标识^GM^GM^1003^0 |  |

**应答数据包详情:**

示例： 0001 ^0001^1^1^1^1^01^01^2500^0002^E^0^@P@0002 ^0002^1^1^1^1^01^01^3500^0001^E^0^-15^@P@

上面为两个玩家再线示例包

ID^昵称^出拳标识^输赢标识^是否擂主^比赛阶段标识^比赛状态标识^游戏状态标志^挑战赛下注点数^对手ID^对手序号^玩家等级^玩家序号^结束符

以^符号分隔，每一位代表一个参数，详情参考如下：

参数解释：

第1位，ID: 4位数字 不能为空

第2位，昵称:昵称编 不能为空

第3位，出拳标识： 1，剪；2，包；3，锤 默认为:空

第4位，输赢标识： 1，赢；2，输；3，平 默认为:空

第5位，是否擂主： 1，是；0，否 默认为:0

第6位，比赛阶段标识:1，淘汰赛；2，8强赛；3，4强赛；4，决赛；5，挑战赛 默认为:1

第7位，玩家状态标识:

1，观战；2，已登陆；3，已报名；4，回合开始；5，回合结束；默认为:1

第8位，游戏状态标志:

1,KO开始;2,KO擂主(未启用);3,KO结束;4:PK开始;5,PK进行;6,PK结束 默认为:空

第9位，挑战赛下注点数：正整数值 默认为:0

第10位，对手ID:4位数字 默认为:空

第11位，对手序号:0-1024 默认为:空

第12位，玩家等级:

0,轮滑赛赢家;1决赛组;2,4强组;3,8强组，4,16人组；5,32人组；6，64人组；7,128人组；8,256人组；9,512人组；10，1024组 默认为:空

第13位，玩家序号:0-1024 默认为:空

第14位，玩家积分可以为负数，默认为：0

第15位，结束符: @P@

**状态改变情况:**

1. 登陆后
   1. 玩家状态变更为 **已登录2** 状态
2. 玩家报名后
   1. 玩家状态变更为 **已报名3** 状态
3. 游戏开始后
   1. 玩家对手ID **分配对手ID**
   2. 玩家对手序号 **分配对手序号**
   3. 玩家等级 **分配等级**
   4. 玩家序号 **分配序号**
   5. 游戏状态标识变更为 **KO开始1**
   6. 如果人数有单个的直接晋级下一局游戏，要等待本局重新分组才可以确定下一局等级，当前玩家的**赢标记为：赢，回合状态为：5回合结束**
4. 玩家出拳后
   1. 玩家出拳标识 **变更为出拳符号**
   2. 玩家输赢标识 **如果对手已经有出拳动作，更改玩家输赢标识**
   3. 是否是擂主 **如果玩家赢得比赛，修改状态为擂主1）**
   4. 比赛阶段标识 **玩家等级进入8强（符号位3）或以上，修改对应比赛标识**
   5. 玩家状态标识
      * 1. 如果对手已经出拳动作，**状态值变更为 回合结束**
        2. 如果对手没有出拳动作，状态值变更为 **回合开始，并同时修改对手的玩家状态值为此项**

* 1. 对手ID 如果对手已经出拳动作，**并赢得比赛 再次分配对手ID**
  2. 对手序号如果对手已经出拳动作，**并赢得比赛 再次分配对手序号**
  3. 玩家等级 如果赢得此次回合 **分配分组后 等级提升一级**
  4. 玩家序号 如果赢得此次回合 **分配分组后 序号重新分配**

重新分算法：

1. 取出赢家 和 输家
2. 把赢家 和输家 对应的 二叉节点 data数据 重置（现程序为None）
3. 把父节点的 data 赋值 赢家 id
4. 父节点是不是 等级 <= 3吗(进8强了吗),进了 **修改比赛阶段标识**
5. 父节点是不是 等于 0 ，也就是循环赛结束，擂主出来 ，是 ，**修改 擂主 为 1**，**修改游戏状态标识为 ko结束**，不是 游戏继续到6
6. 查找相同父节点的另一个孩子，
   1. 如果有说明有对手，继续7
   2. 如果没有没有对手,继续 8
7. 把赢家的对手修改 **对手的ID，对手的序号**
8. 修改**赢家的 等级 和序号 为父节点的 等级 及序号**
9. 玩家下注后
   1. 玩家的下注数 **变更为下注点数，如果玩家下注点数最高，分配擂主的对手为此玩家的ID**
10. 初始为： ID , NAME,游戏阶段为：预选赛，玩家状态：已连接 其他为空
11. 报名后： 玩家状态为:已报名
12. 比赛开始： 游戏状态：KO开赛 对手ID: 等级： 组号：对手组号 变为并填充内容
13. 自己出拳后：
    * 1. 自己的：手势、玩家状态为：回合开始
      2. 对手的：玩家状态为：回合开始
14. 对手出拳后：

如果输，玩家状态：观战 如果赢，玩家状态：回合结束，如果有下一组赛，分配：等级、组号，对手组号、游戏阶段变更

如果赢得比赛，是否擂主：为擂主，对手ID，等级，组号，对手组号，游戏状态：KO赛终 重置

1. 下注开始：
   * 1. 游戏阶段：PK赛 游戏状态：PK开赛 ，对手ID,等级，组号，对手组号，重置
2. 下注：
   * 1. 下注点数变更
3. 下注结束：
   * 1. 下注高者 对手ID分配，游戏状态：PK赛中
     2. 擂主：是否擂主：重置，对手ID 分配
     3. 其他：游戏阶段：PK赛
4. 擂主出拳或玩家出拳：
   * 1. 擂主 玩家状态：回合开始，手势变更
     2. 对手 玩家状态：回合开始
5. 挑战着出拳：
   * 1. 胜者： 是否擂主：擂主，本轮结果：获胜 玩家状态：回合结束
     2. 失败： 本轮结果：失败 玩家状态：观战
6. 循环到下注开始 –》
7. 如果游戏平局，本轮结果：平
8. 如果获胜，没有对手，晋级下一组赛