PvpJoin 玩家进入Pvp中。

PvpCancle 玩家取消进入Pvp

PvpMatchSuccess 这个协议是告诉玩家服务器告诉玩家，已经匹配到对手了，让他进入。

PvpEnter 这个协议是客户端收到PvpMatchSuccess以后给服务器发送的协议。

PvpEnter\_Re 这个协义是收到客户端发来的PvpEnter以后，服务器给客户端发送的协议。

PvpSpeed 玩家的Pvp加载进度

PVPReady 这个是客户端告诉服务器，客户端这边已经加载到了100。

PVPBegin 这个协议是服务器这边收集到两个玩家的PVPReady以后给两边的客户端发送的协议。

PVPEnd 这个协议是这局pvp结束以后，客户端给服务器发送的协议，服务器这边收集到两个客户端的协议以后，进行判断以后再回给客户端的协议。然后这次的pvp就结束了。

PVP结束以后，会有战斗录像的保存，这个是在PVPEnd以后，gamed会收到一个PvpVideoID的一个消息，然后在这个消息里面会对这些数据进行处理。

AudienceGetList 这个协议是客户端发给服务器用来获取当前都有谁在进行PVP活动的，服务器这边会给客户端发送AudienceGetList\_Re来进行回复。

AudienceGetOperation 这个协义是客户端向服务器请求要看哪一个房间的PVP战斗。相当于是进入某个房间进行观战。

AudienceLeaveRoom 这个协议是玩家离开某个PVP战斗的房间

AudienceFinishRoom 这个协议是服务器发送给客户端的告诉客户端，这个房间的PVP战斗结束。

YueZhanDanMu 这个协义是玩家在进行PVP观战的时候发送的弹幕信息。

然后说一下咱们的PVP设计到的服务器，client, gamed, gcenterd, pvpd服务器，gamed服务器基本起到一个链接client和gcenterd服务器的作用，然后pvpd是真实的战斗服务器，玩家的操作都发给pvpd服务器，然后pvpd服务器会给gcenterd服务器，然后在gcenterd服务器上面进行保存。