一、通用定义：

|  |  |
| --- | --- |
| 键值 | 含义 |
| s | Status:状态，为1时表示成功，为2时表示失败 |
| m | Msg:服务器传递给客户端的说明，一般是需要客户端通过消息框显示的 |
| c | Commond id:表示服务器端告诉客户端需要执行什么操作了 |
| f\_p | 第一用户的扑克牌 |
| s\_p | 第二用户的扑克牌 |
| t\_p | 第三用户的扑克牌 |
| f\_u | 表示第一用户 |
| s\_u | 表示第二用户 |
| t\_u | 表示第三用户 |
| d\_z/d | 地主牌 |
| n\_u | NowUser，当前执行操作的用户，例如用户弃权或不出的时候表示用户在那个位置，其值是f\_u,s\_u,t\_u |
| f | 分值，表示叫地主时选择的倍数，1，2，3只有3种，要么1，要么2，要么3 |
| Data | 数据 |
| s\_p | 地主本人的牌组信息（c=2003）或者其他人看地主的牌的数量（c=2001） |

二、commondid定义

|  |  |
| --- | --- |
| 1000 | 创建游戏房间并向玩家发牌 |
| 1001 | Flash创建对话框，告诉用户已进入游戏，等待其他玩家加入 |
| 1002 | Flash消除1001创建的对话框 |
| 2000 | 抢地主的数据，Flash创建倒计时，并指配给数据中设定的用户（第一用户，第二用户，第三用户）  **如果n\_u不存在**，则表示是系统设定的抢地主，不需要其他操作，只需要给当前用户(p)设定倒计时和2个选择按钮即可  **如果f值不为0**，则表示用户抢了地主，除了给下家(p)设定倒计时还需要显示上家（n\_u）抢了地主的字，并且修改倍数(f)  如果f值为0，则表示抢地主超时了，系统自动选择下家(p)了，销毁对应资源 |
| 2001 | 没有人抢地主，重新发牌并选择抢地主用户位置，需销毁之前的牌组和倒计时和字体等 |
| 2002 | 抢地主成功了，flash显示地主的用户位置(f\_p/s\_p/t\_p分别对应地主的位置)，和地主牌(d\_z)，以及加上地主牌后的地主的牌的数量总和(f\_p/s\_p/t\_p) |
| 2003 | 只发给地主一人，更新当前牌(p)已加上地主牌 |
| 2004 | 用户不抢地主时，发给所有用户知道该用户不抢（n\_u代表不抢的用户） |
| 2005 | 用户抢地主失败，需要flash销毁当前抢地主的倒计时和按钮 |
| 2006 | 用户抢地主失败，重新生成对应资源（定时器，按钮） |
| 2007 | 用户不抢地主失败，销毁资源 |
| 2008 | 用户出牌失败，销毁出牌资源 |
| 2009 | 用户出牌失败，重新生成对应资源 |
| 2010 | 报警，m=报警内容 |
| 2011 | 推送数据，告诉客户端该下一个用户出牌了，  如果p=''，则表示上家是不出，n=上家，next=该出牌的下家 |
| 2012 | 游戏结束了,w=胜利者list数组，l=失败者list数组，d=底价，losemoney=输的金额，winmoney=赢的money |
| 2013 | 用户放弃了，p=放弃出牌的用户 |
| 2014 | 不出失败，销毁出牌资源 |
| 2015 | 不出失败，重新生成出牌交互 |
| 2016 | 游戏结束，返回大厅 |
| 2017 | 用户错误，强行断开用户 |

出牌方法：

[2,[3,'扑克数据，用join转成字符串 例如s5,h2,h5,f5,b5']] 指令号3

[2,[3,' s5,h2,h5,f5,b5']]

不出牌方法：

[2,[4]]