|  |  |
| --- | --- |
| 文档编号： | CW-G01-20091119 |
| 版本号： | V1.0 |
| 编写人： | 蒋海寿 |
| 联系电话： | 13146461472 |

**CodeWar**

**协议设计**

**二零零九年十一月**

C2S.XML 客户端发往服务器端的协议格式

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<!-- 客户端发往服务器端的信息格式,-->

<action>

<target>目标</target>

<no>动作编号</no>

<params>

<param key="" value="" />

</params>

</action>

**平台动作列表**

|  |  |
| --- | --- |
| 动作目标 | Platform |
| 动作编号 | Login |
| 动作说明 | 登入 |
| 参数列表 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 参数名 | 参数类型 | 参数说明 | | username | String | 用户名 | | password | String | 密码 | |
| 返回值 | String,一个唯一标识GUID,不为空表示登入成功.  <map>  <entry key=”GUID”>  <key>GUID</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  </entry>  </map> |
|  |  |
| 动作目标 | Platform |
| 动作编号 | Logout |
| 动作说明 | 登出 |
| 参数列表 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 参数名 | 参数类型 | 参数说明 | | GUID | String | 唯一标示 | |
| 返回值 | 无 |
|  |  |
| 动作目标 | Platform |
| 动作编号 | ListGame |
| 动作说明 | 列出游戏列表,刚登入时,显示游戏列表大厅的时候使用. |
| 参数列表 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 参数名 | 参数类型 | 参数说明 | | GUID | String | 唯一标示 | |
| 返回值 | List,所有游戏列表  <map>  <entry key=”GID.value”>  <key>GID</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>游戏信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>游戏信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  <entry key=”GID.value”>  <key>GID</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>游戏信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>游戏信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  </map> |
|  |  |
| 动作目标 | Platform |
| 动作编号 | ShowGameHall |
| 动作说明 | 显示某个游戏的大厅,在用户选择一个游戏后,进入该游戏的大厅,用户可在此选择一个位置开始游戏. |
| 参数列表 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 参数名 | 参数类型 | 参数说明 | | GUID | String | 唯一标示 | | GID | String | 游戏ID | |
| 返回值 | List,该游戏的所有座位  <map>  <entry key=”SID.value”>  <key>SID </key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username1.value.用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username1.value.用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username2.value.用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username2.value.用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  <entry>  <key>SID </key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username1.value.用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username1.value.用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username2.value.用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>username2.value.用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  。。。。。。  </map> |
|  |  |
| 动作目标 | Platform |
| 动作编号 | OpenGame |
| 动作说明 | 打开一个游戏,当用户在游戏大厅选择一个位置坐下后,往服务端发送这个请求,请求打开一个游戏.该动作由所属游戏来处理 |
| 参数列表 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 参数名 | 参数类型 | 参数说明 | | GUID | String | 唯一标示 | | GID | String | 游戏ID | | SID | String | 座位ID | |
| 返回值 | List,用户列表,存放所有已在这个游戏中的用户,不为空,最少有用户自己.  <map>  <entry>  <key>用户名1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  <entry>  <key>用户名2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  </map> |
| 动作目标 | DCC\_FiveChess\_001 |
| 动作编号 | OpenGame |
| 动作说明 | 打开一个游戏,当用户在游戏大厅选择一个位置坐下后,往服务端发送这个请求,请求打开一个游戏.该动作由所属游戏来处理 |
| 参数列表 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 参数名 | 参数类型 | 参数说明 | | GUID | String | 唯一标示 | | GID | String | 游戏ID | | SID | String | 座位ID | |
| 返回值 | List,用户列表,存放所有已在这个游戏中的用户,不为空,最少有用户自己.  <map>  <entry>  <key>用户名1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  <entry>  <key>用户名2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息1</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  <key>用户信息2</key>  <value>XXXXXXXXXXXX</value>  。。。。。。  </entry>  </map> |

S2C.XML 服务器端发往客户端平台的协议格式

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<map>

<entry key=””>

<key> </key>

<value> </value>

</entry>

</map>