1. 体力（由服务端主动推送）
   1. 定一个消息号或者消息名称，用于客户端注册消息
   2. 返回参数
      1. 当前体力：
      2. 最大体力：
      3. 下一点恢复剩余时间
      4. 恢复一点所需时间
2. 游戏关卡信息初始化（用于刚登入游戏获得关卡的状态信息）
   1. 发送参数
      1. 消息号：
      2. Token:
   2. 返回参数
      1. code
      2. 关卡数据集合
         1. 关卡ID
         2. 当前关卡星级（当星级大于0，表示关卡已通过一次，可挑战下一关卡）
         3. 当前关卡最高分数
         4. 关卡当前状态（正在状态，扫荡状态，可领取奖励状态）
         5. 扫荡剩余时间（秒）（只有在扫荡状态的时候时间是）0，其余时候世时间为0）
3. 关卡扫荡结束领取奖励
   1. 发送参数
      1. 消息号
      2. Token
      3. 关卡ID
   2. 返回参数
      1. code（不成功需要分原因）
      2. 具体数据
         1. 成功
            1. 返回奖励数据
         2. 不成功
            1. 返回扫荡剩余时间