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
4. 扫荡关卡
   1. 发送消息
      1. 消息号
      2. Token
      3. 关卡ID
   2. 返回参数
      1. code
      2. 具体数据
         1. 成功：
            1. 当前体力
            2. 扫荡时间（秒）
         2. 不成功
            1. 如果是体力不足，推送体力消息
            2. 如果是扫荡时间还没有结束，返回剩余扫荡时间
            3. 其他的使用code的类型判断
5. 挑战关卡开始
   1. 发送参数
      1. 消息号：1001
      2. Token：
      3. start：0
      4. score：0
      5. money：0
      6. 关卡ID（新添加字段）
   2. 返回参数
      1. code
      2. 返回数据
         1. 成功：返回剩余体力值
         2. 不成功：如果是体力相关，推送体力消息
6. 挑战关卡结束
   1. 发送参数
      1. 消息号：1001
      2. token:
      3. start:1
      4. score:
      5. money:
      6. 关卡ID
      7. 是否成功
      8. 关卡总扣血
   2. 返回参数
      1. code
      2. 当前星级
      3. 当前关卡最高分
      4. 当前金币数
      5. 当前玩家最高分数
      6. 奖励物品ID（没有奖励物品是返回0）
      7. 奖励物品数量（没有奖励物品是返回0）
7. 获取玩家角色信息
   1. 发送参数
      1. 消息号：
      2. Token:
   2. 返回参数
      1. 角色列表
         1. 角色ID
         2. 角色等级
         3. 角色是否已获得
8. 解锁角色
   1. 发送参数
      1. 消息号
      2. token
      3. 角色ID
   2. 返回参数
      1. code
      2. 返回对应碎片物品信息（物品id和物品数量）
9. 角色升级
   1. 发送参数
      1. 消息号
      2. token
      3. 角色ID
      4. 当前等级
   2. 返回参数
      1. code
      2. 返回对应碎片物品信息（物品id和物品数量）
10. 获取玩家好友列表
    1. 发送消息
       1. 消息号
       2. token
    2. 返回参数
       1. code
       2. 玩家好友数据
          1. 玩家ID
          2. 玩家名字
          3. 玩家最高分数
          4. 玩家亲密度
          5. 玩家当前状态（）