**SEAKING**

客

戶

端

和

服

務

器

端

交

互

協

議

|  |  |
| --- | --- |
| 版本 | 2.0 |
| 日期 | 2013-06-24 |
| 修改日期 | 2013-07-10 |
| 作者 | 张春生 |

www.wozlla.com

目录

[1通信方式 3](#_Toc355560485)

[2說明 3](#_Toc355560486)

[3數據協議說明 4](#_Toc355560487)

[3.1 用户中心 4](#_Toc355560488)

[3.1.1 登录流程 4](#_Toc355560489)

[3.1.2 註冊 4](#_Toc355560490)

[3.1.2 登錄 5](#_Toc355560491)

[3.1.3 保持登錄 5](#_Toc355560492)

[3.2 角色系统 6](#_Toc355560493)

[3.2.1創建角色 6](#_Toc355560494)

[3.2.2获取角色数据 7](#_Toc355560495)

[3.3 背包系统 8](#_Toc355560496)

[3.3.1 获得背包信息 8](#_Toc355560497)

[3.3.2 更新背包信息 8](#_Toc355560498)

[~~3.4 战舰系统~~ 9](#_Toc355560499)

[3.5 聊天系統 9](#_Toc355560500)

[3.5.1 世界 9](#_Toc355560501)

[3.5.2 家族 9](#_Toc355560502)

[3.5.3 喇叭 10](#_Toc355560503)

[3.5.4 系統 10](#_Toc355560504)

[3.6 任务系统 11](#_Toc355560505)

[3.6.1 获得任务信息 11](#_Toc355560506)

[3.6.2 提交任务 12](#_Toc355560507)

[3.7 阵型系统 13](#_Toc355560508)

[3.8 副本系统 13](#_Toc355560509)

[3.8.1 获得用户副本信息 13](#_Toc355560510)

[3.8.2 更新用户副本信息 14](#_Toc355560511)

[3.9 商店系统 14](#_Toc355560512)

[3.10 战斗系统 14](#_Toc355560513)

[3.11 竞技场系统 14](#_Toc355560514)

[3.12 地图系统 14](#_Toc355560515)

[4返回結果狀態說明 14](#_Toc355560516)

[5國際化 15](#_Toc355560517)

# 1通信方式

客戶端和服務器端優先使用websocket進行通信，服務器端使用socket.io編寫nodejs應用，使用pomelo框架

# 2說明

### send request to server with callback

pomelo.request(route, msg, callback);

### send request to server without callback

pomelo.notify(route, params);

### receive message from server

pomelo.on(route, callback);

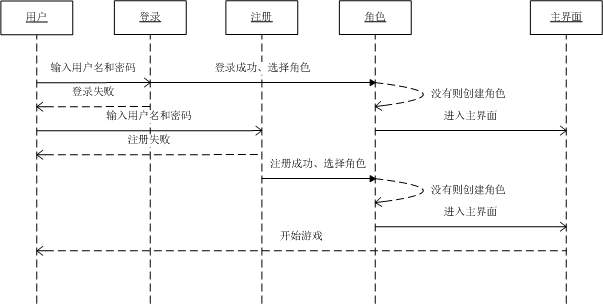
数据格式：json数据

数据编码：utf-8

# 3數據協議說明

## 3.1 用户中心

### 3.1.1 登录流程



### 3.1.2 註冊

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

### 3.1.2 登錄

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

### 3.1.3 保持登錄

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

## 3.2 角色系统

### 3.2.1創建角色

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | connector.roleHandler.createMainPlayer |  |  |  |  |

返回角色信息

player: Object

anger: 0

attack: 89

block: 0.25

cId: "1"

counter: 0.375

critDamage: 41.375

criticalHit: 0.375

curTasks: Object

currentBranchTask: Object

\_id: 4

completeNpcId: 10201

completeText: "下一个~"

getExp: 30

getMoney: 30

hideNpcId: 0

id: 20201

isBroadcast: 0

maxLevel: 0

minLevel: 0

needSociaty: 0

nextTaskId: 20202

notCompleteText: "穿了没？"

questNpcId: 10201

rewardItems: ""

rewardName: ""

showNpcId: 0

sociatyValue: 0

status: 1

taskBeginTime: 0

taskDescription: "穿上装备"

taskEndTime: 0

taskExpireTime: 0

taskGoal: ""

taskId: 20201

taskName: "穿装备"

taskProp: ""

taskTalk: Object

taskTalkNum: 1

type: 2

currentDayTask: Array[3]

currentExerciseTask: Object

currentMainTask: Object

currentScene: 1

defense: 11.1

dodge: 0.25

entityId: 3

experience: 0

focus: 1.85

gameCurrency: 100

hp: 270

id: "S1C10"

level: "1"

maxHp: 270

money: 100

nextLevelExp: 50

nickname: "test"

speed: 4.848484848484849

speedLevel: 20.625

type: "player"

x: 1000

y: 100

### 3.2.2获取角色数据

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | connector.entryHandler.entry |  |  |  | 如果用户已创建角色，则返回角色信息 |

### 3.3.3 监听角色事件

/\*\*

\* 用户退出

\*/

pomelo.on("onUserLeave", function(data) {

console.log(data);

});

/\*\*

\* 用户重新登录

\*/

pomelo.on("onKick", function(data) {

console.log(data);

});

/\*\*

\* 用户升级

\*/

pomelo.on("onUpgrade", function(data) {

console.log(data);

});

## 3.3 背包系统

### 3.3.1 获得背包信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

### 3.3.2 更新背包信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

## ~~3.4 战舰系统~~

## 3.5 聊天系統

### 3.5.1 世界

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

### 3.5.2 家族

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

### 3.5.3 喇叭

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

### 3.5.4 系統

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

## 3.6 任务系统

### 3.6.1 获得任务信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

当type=2时返回数据结构：

{

status: "200",

taskInfo: {

currentBranchTask: Object

currentDayTask: Object

currentExerciseTask: Object

currentMainTask: Object

},

type: 2

}

### 3.6.2 提交任务

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  |  |  |  |  |  |

## 3.7 阵型系统

## 3.8 副本系统

### 3.8.1 获得用户副本信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | scene.induHandler.getInduInfo | induId |  |  |  |

返回结果：

code: 200

induInfo: Object

\_id: 1

cityId: 2

enterCondition: "1"

enterConditionValue: ""

getExp: 0

getItems: ""

getMoney: 0

id: "Ins10204"

induId: "Ins10204"

maxIndex: 10

monsterData: Array[10]

0: Object

eventId: ""

mgid: "MG102041"

showMonsterId: "M10208"

1: Object

2: Object

3: Object

4: Object

5: Object

6: Object

7: null

8: null

9: null

length: 10

\_\_proto\_\_: Array[0]

name: "护送双岛"

resourcePath: ""

type: 1

### 3.8.2 获得副本怪物组信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | scene.induHandler. getMonstergroup | mgid |  |  |  |

返回结果：

induMonstergroup: Object

\_id: 43

formation: Array[7]

0: 0

1: 0

2: "M10208"

3: 0

4: 0

5: 0

6: "M10208"

id: "MG102041"

mgid: "MG102041"

showName: ""

### 3.8.3 触发副本事件

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.induHandler.triggerEvent |  |  |  |  |

pomelo.request('area.induHandler.triggerEvent', {

eid: "MG101011"

}, function(data) {

console.log(data);

});

如果eid是怪物，则返回战斗结果数据，如果eid为事件，则返回相应结果数据

## 3.9 商店系统

## 3.10 战斗系统

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | battle.battleHandler.fight |  |  |  |  |

pomelo.request('battle.battleHandler.fight', {

sessionId: sessionId,

token: token

}, function(data) {

console.log(data);

});

战斗系统返回数据：

{

"formationData": {

"owner": [0,1,1,0,0,0,0],// array index - 阵型位置 array value - character id

"enemy": [0,0,1,0,0,0,1]

},

battleData: [{

attackSide: 1,//1 - 己方 2 - 敌方

currentTime: 1,//当前时间

attackData: {

fId: 0, //阵型位置

action: 1, //1 - 普通攻击 2 - 技能攻击

skillId: 1,

isCritHit: true,//是否暴击

attack: 100,//攻击值

hasBuff: true,

addAnger: 10,

hp: 100,

anger: 100,

},

defenseData: {

fId: 0,

action: 1, //1 - 被击中 2 - 闪避

reduceBlood: 10,

addAnger: 10,

defence: 10,//防御值

isBlock: true,//是否格挡

isCounter: true,//是否反击

counterValue: 10,//反击伤害

hp: 100,

anger: 100

},

delayTime: 1

}],

battleResult: {

isWin: 1, // true - 胜利 false - 失败

getItems: {

exp: 100,

money: 100

},

isLevelUp: 0, // 1 - 升级

levelUp: {

currentLevel: 2,

getItems: {

exp: 100,

money: 100

}

}

}

}

## 3.11 竞技场系统

## 3.12 地图系统

### 3.12.1 进入场景

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | battle.battleHandler.fight |  |  |  |  |

返回结果：

{"code":200,"entities":{"length":0}

//监听其它玩家进入场景

pomelo.on("onAddEntities", function(data) {

    console.log(data);

});

//监听用户离开游戏

pomelo.on("onUserLeave", function(data) {

    console.log(data);

});

### 3.12.2 切换场景

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.playerHandler.changeArea |  |  |  |  |

返回结果：

{"code":200, "currentScene": "city02"}

# 4返回結果狀態說明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 数据类型 | 说明 |
| 200 | ok | int | 成功返回結果 |
| 100 | error | int | 傳入數據有誤 |
| 101 | info | int | 會話過期 |

# 5國際化

|  |  |
| --- | --- |
| 名稱 | 說明 |
| zh\_CN | 中文簡體 |
| zh\_TW | 中文繁體 |
| de\_DE | 德文 |
| en\_US | 英文 |
| es\_ES | 西班牙文 |
| fr\_FR | 法文 |
| it\_IT | 意大利文 |
| ja\_JP | 日文 |
| ko\_KR | 韓文 |
| pt\_BR | 葡萄牙文 |
| ru\_RU | 俄文 |