**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 |
| 修改日期 | 2013-08-26 |
| 作者 | 张春生 |

www.wozlla.com

目录

[1通信方式 4](#_Toc365312987)

[1.1 测试环境 4](#_Toc365312988)

[2說明 4](#_Toc365312989)

[send request to server with callback 4](#_Toc365312990)

[send request to server without callback 4](#_Toc365312991)

[receive message from server 4](#_Toc365312992)

[2.1 游戏逻辑 4](#_Toc365312993)

[3數據協議說明 5](#_Toc365312994)

[3.1 用户中心 5](#_Toc365312995)

[3.1.1 登录流程 5](#_Toc365312996)

[3.1.2 註冊 5](#_Toc365312997)

[3.1.2 登錄 5](#_Toc365312998)

[3.1.3 保持登錄 5](#_Toc365312999)

[3.2 角色系统 6](#_Toc365313000)

[3.2.1創建角色 6](#_Toc365313001)

[3.2.2获取角色数据 9](#_Toc365313002)

[3.3.3 监听角色事件 10](#_Toc365313003)

[3.3 背包系统 11](#_Toc365313004)

[3.3.1 出售 11](#_Toc365313005)

[3.3.2 丢弃 11](#_Toc365313006)

[3.3.3 重排位置 12](#_Toc365313007)

[3.3.4 使用道具 13](#_Toc365313008)

[~~3.4 战舰系统~~ 13](#_Toc365313009)

[3.5 聊天系統 13](#_Toc365313010)

[3.5.1 世界 13](#_Toc365313011)

[3.5.2 私聊 14](#_Toc365313012)

[3.5.3 场景 14](#_Toc365313013)

[3.6 任务系统 14](#_Toc365313014)

[3.6.1 接受任务 14](#_Toc365313015)

[3.6.2 提交任务 15](#_Toc365313016)

[3.7 阵型系统 15](#_Toc365313017)

[3.7.1 更改阵型 15](#_Toc365313018)

[3.8 副本系统 15](#_Toc365313019)

[3.8.1 获得用户副本信息 15](#_Toc365313020)

[3.8.2 获得副本怪物组信息 16](#_Toc365313021)

[3.8.3 进入副本 17](#_Toc365313022)

[3.8.4 离开副本 17](#_Toc365313023)

[3.8.5 触发副本事件 17](#_Toc365313024)

[3.9 商店系统 19](#_Toc365313025)

[3.9.1 购买物品 19](#_Toc365313026)

[3.10 战斗系统 19](#_Toc365313027)

[3.11 竞技场系统 20](#_Toc365313028)

[3.11.1 获得排名 20](#_Toc365313029)

[3.11.2 获得对手 21](#_Toc365313030)

[3.11.3 PK 21](#_Toc365313031)

[3.12 地图系统 21](#_Toc365313032)

[3.12.1 进入场景 21](#_Toc365313033)

[3.12.2 切换场景 22](#_Toc365313034)

[3.13 邮箱系统 22](#_Toc365313035)

[3.13.1 收件箱 22](#_Toc365313036)

[3.13.2 发件箱 22](#_Toc365313037)

[3.13.3 发送邮件 23](#_Toc365313038)

[3.13.4 系统发送邮件 23](#_Toc365313039)

[3.13.5 读邮件 23](#_Toc365313040)

[3.13.6 领物品 23](#_Toc365313041)

[3.13.7 删除邮件 24](#_Toc365313042)

[4返回結果狀態說明 24](#_Toc365313043)

[5國際化 24](#_Toc365313044)

# 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

## 1.1 测试环境

内网地址：192.168.1.22:6014

外网地址：seaking.wozlla.com:6014

# 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

## 2.1 游戏逻辑

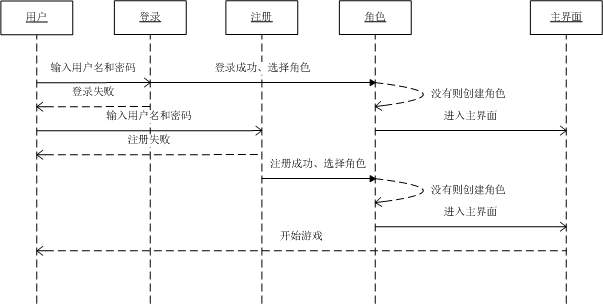
游戏中，先调用获得角色数据接口，如果返回结果中有角色信息，则直接进入场景，否则创建角色。

提示：如果不进入场景，后续接口不予响应

# 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 | cId | int | 所选角色Id |  |
| nickname | string | 昵称 |
| isRandom | int | 是否随机获得昵称 |

返回角色信息

code: 200

player: Object

anger: 0

attack: 674

block: 2.75

cId: "1"

counter: 4.125

critDamage: 55.125

criticalHit: 4.125

curTasks: Object

currentBranchTask: Object

currentDayTask: Object

currentExerciseTask: Object

currentMainTask: Object

\_id: 1

completeNpcId: 10101

completeText: "很迅速嘛~"

getExp: 50

getMoney: 50

hideNpcId: 10101

id: 10101

isBroadcast: 0

maxLevel: 0

minLevel: 0

needSociaty: 0

nextTaskId: 10102

notCompleteText: "还在磨刀啊，快去杀啊！"

questNpcId: 10101

rewardItems: ""

rewardName: ""

showNpcId: 10102

sociatyValue: 0

startTime: 1376408569307

status: 2

taskBeginTime: 0

taskDescription: "杀杀怪"

taskEndTime: 0

taskExpireTime: 0

taskGoal: Object

taskId: 10101

taskName: "杀杀怪"

taskProp: ""

taskRecord: Object

taskTalk: Object

taskTalkNum: 2

type: 1

\_\_proto\_\_: Object

\_\_proto\_\_: Object

currentIndu: Object

induId: 0

\_\_proto\_\_: Object

currentScene: "city02"

defense: 82

dodge: 2.75

entityId: 4

equipments: Object

amulet: Object //护符

epid: 0 //装备Id

level: 0 //武器等级

\_\_proto\_\_: Object

armor: Object //衣服

belt: Object //腰带

helmet: Object //头盔

legguard: Object //裤子

necklace: Object //项链

ring: Object //戒指

shoes: Object //鞋子

weapon: Object //武器

epid: "W0201"

level: 2

\_\_proto\_\_: Object

\_\_proto\_\_: Object

experience: 3650

focus: 10.35

formation: Array[7]

0: Object

playerId: "S1C10"

\_\_proto\_\_: Object

1: Object

2: null

3: null

4: null

5: null

6: null

length: 7

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

gameCurrency: 100

gift: Array[0]

hp: 4820

id: "S1C10"

level: 11

maxHp: 4820

money: 20650

nextLevelExp: 4120

nickname: "wozlla"

package: Object

equipments: Object

itemCount: 9

items: Object

1: Object

itemId: "W90101"

itemNum: 1

level: 1

\_\_proto\_\_: Object

\_\_proto\_\_: Object

\_\_proto\_\_: Object

items: Object

itemCount: 9

items: Object

\_\_proto\_\_: Object

weapons: Object

itemCount: 9

items: Object

\_\_proto\_\_: Object

\_\_proto\_\_: Object

partners: Array[1]

0: Object

anger: 0

attack: 1550

block: 4

cId: "3"

counter: 6

critDamage: 65

criticalHit: 6

defense: 194

dodge: 4

entityId: 3

equipments: Object

experience: 14446

focus: 14

hp: 9580

id: "S1C10P6"

level: 18

maxHp: 9580

nextLevelExp: 14548

nickname: "Moon Princess"

photo: ""

skills: Object

speed: 3.125

speedLevel: 32

type: "partner"

\_\_proto\_\_: Object

length: 1

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

skills: Object

activeSkills: Array[0]

passiveSkills: Array[0]

\_\_proto\_\_: Object

speed: 3.8461538461538463

speedLevel: 26

type: "player"

x: 100

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 |

返回信息同创建角色

### 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);

});

/\*\*

\* 聊天

\*/

pomelo.on('onChat', function(data) {

console.log(data);

});

/\*\*

\* 任务进度

\*/

pomelo.on('taskProgress', function(data) {

console.log(data);

});

/\*\*

\* 奖励

\*/

pomelo.on('onRewards', function(data) {

console.log(data);

});

## 3.3 背包系统

### 3.3.1 出售

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.packageHandler.sellItem | type | string | 枚举：  weapons  equipments  items |  |
| index | int | 位置 |
| itemNum | int | 数量 |
| itemId | string | 物品Id |

返回结果：

{

code: 200,//状态码，不是200，表示有错误，见状态码表（未整理）

money: 100,//玩家金币

item: {

type: "weapons",//枚举

index: 1,

itemNum: 1,

itemId: "D0101"

}

}

### 3.3.2 丢弃

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.packageHandler.discardItem | type | string | 枚举：  weapons  equipments  items |  |
| index | int | 位置 |
| itemNum | int | 数量 |
| itemId | string | 物品Id |

返回结果：

{

code: 200,//状态码，不是200，表示有错误，见状态码表（未整理）

item: {

type: "weapons",//枚举

index: 1,

itemNum: 1,

itemId: "D0101"

}

}

### 3.3.3 重排位置

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.packageHandler. resetItem | start | int | 起始位置 |  |
| end | int | 结束位置 |
| type | string | 枚举：  weapons  equipments  items |

返回结果：

{

code:200,//状态码

items:[{

index: start,

item: endItem

},{

index: end,

item: startItem

}]

}

### 3.3.4 使用道具

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.packageHandler. userItem | type | string | 枚举：  weapons  equipments  items |  |
| index | int | 位置 |

返回结果：

code:200//状态码

## ~~3.4 战舰系统~~

系统已调整

## 3.5 聊天系統

### 3.5.1 世界

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | chat.chatHandler.send | from | string | 昵称 |  |
| scope | string | 范围 |
| content | string | 枚举，加密  PRI: '49237U',  AREA: 'IVNAS2',  ALL: 'G23947' |
| currentScene | string | 场景Id |
| toName | string | 昵称 |

返回结果：

code: 200//状态码

### 3.5.2 私聊

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | chat.chatHandler.send | from | string | 昵称 |  |
| scope | string | 范围 |
| content | string | 枚举，加密  PRI: '49237U',  AREA: 'IVNAS2',  ALL: 'G23947' |
| currentScene | string | 场景Id |
| toName | string | 昵称 |

返回结果：

### 3.5.3 场景

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | chat.chatHandler.send | from | string | 昵称 |  |
| scope | string | 范围 |
| content | string | 枚举，加密  PRI: '49237U',  AREA: 'IVNAS2',  ALL: 'G23947' |
| currentScene | string | 场景Id |
| toName | string | 昵称 |

返回结果：

## 3.6 任务系统

### 3.6.1 接受任务

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.taskHandler.startTask | taskId | string | 任务Id |  |

返回结果：

code: 200,

taskData: {

status: task.status,

taskRecord: {

itemNum: 0

},

startTime: 10000000//秒

}

status:

HANDOVERED: 5,

COMPLETED: 4,

CANNOT\_ACCEPT: 3,

NOT\_COMPLETED: 2,

START\_TASK: 1,

NOT\_START: 0

### 3.6.2 提交任务

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.taskHandler.handOverTask | taskId | string | 任务Id |  |

返回结果：

code: 200,

nextTasks: {

currentMainTask: {

completeNpcId: 10101

completeText: "很迅速嘛~"

getExp: 50

getMoney: 50

hideNpcId: 10101

id: 10101

isBroadcast: 0

maxLevel: 0

minLevel: 0

needSociaty: 0

nextTaskId: 10102

notCompleteText: "还在磨刀啊，快去杀啊！"

questNpcId: 10101

rewardItems: ""

rewardName: ""

showNpcId: 10102

sociatyValue: 0

startTime: 1376408569307

status: 2

taskBeginTime: 0

taskDescription: "杀杀怪"

taskEndTime: 0

taskExpireTime: 0

taskGoal: Object

taskId: 10101

taskName: "杀杀怪"

taskProp: ""

taskRecord: Object

taskTalk: Object

taskTalkNum: 2

type: 1

}

}

## 3.7 阵型系统

### 3.7.1 更改阵型

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.formationHandler.change | formation | string | " [{playerId:"S1C10"},{playerId:"S1C10P6"},null,null,null,null,null] " |  |

返回数据：

code: 200

## 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 |  |  | 测试使用 |

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 |  |  | 测试使用 |

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 进入副本

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.playerHandler.enterIndu | induId | string | "Ins10101" |  |

返回结果：

code: 200,

induInfo: {

induId: " Ins10101",

induData: " [{"eventId":"MG102041","mgid":"MG102041","showMonsterId":"M10208"},{"eventId":"MG102042","mgid":"MG102042","showMonsterId":"M10209"},{"eventId":"MG102043","mgid":"MG102043","showMonsterId":"M10210"},{"eventId":"MG102044","mgid":"MG102044","showMonsterId":"M10210"},{"eventId":"MG102045","mgid":"MG102045","showMonsterId":"M10209"},{"eventId":"MG102046","mgid":"MG102046","showMonsterId":"M10210"},{"eventId":"MG102047","mgid":"MG102047","showMonsterId":"M10210"},null,null,{"eventId":"E102041"},{"eventId":"E102042"},null,null,null,null] "

enterDate: 100000000//进入副本时间

}

### 3.8.4 离开副本

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.playerHandler.leaveIndu | induId | string | "Ins10101" |  |

返回结果：

code: 200,

induInfo: {

induId: 0

}

### 3.8.5 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

战斗返回数据（数据会改动）：

{

induData: {

eid: "E1",

died: true

},

eventResult: {

{

"formationData": {

"owner": [{"playerId":"S1C10"},{"playerId":"S1C10P1"},{"playerId":"S1C10P2"},null,null,null,null],// array index - 阵型位置 array value – playerId（考虑是否需要playerId）

"enemy": ["M10101","M10102",0,"M10103",0,0,0]

},

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: []

}

}

}

}

{

induData: {

eid: eid,

died: true

},

eventResult: {}

}

## 3.9 商店系统

### 3.9.1 购买物品

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.shopHandler.buyItem | wid | string | 物品Id |  |
| num | int | 数量 |  |

返回信息：

code: 200,//状态码

money: 1000,//玩家金钱

packageChange: {//背包信息

index: 1,//位置

itemNum: 1//数量

}

## 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 |  |  |  | 战斗系统已改为副本触发事件 |

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

sessionId: sessionId,

token: token

}, function(data) {

console.log(data);

});

战斗系统返回数据（数据会改动）：

{

"formationData": {

"owner": [{"playerId":"S1C10"},{"playerId":"S1C10P1"},{"playerId":"S1C10P2"},null,null,null,null],// array index - 阵型位置 array value – playerId（考虑是否需要playerId）

"enemy": ["M10101","M10102",0,"M10103",0,0,0]

},

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: []

}

}

## 3.11 竞技场系统

### 3.11.1 获得排名

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.arenaHandler.getRank |  |  |  |  |

返回结果：

### 3.11.2 获得对手

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.arenaHandler.getOpponents |  |  |  |  |

返回结果：

### 3.11.3 PK

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.arenaHandler.pk | vsPlayerId |  |  |  |

返回结果：

code: 200,

rank: 100,//排名

battle: battle//见战斗数据

## 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 |
|  | area.playerHandler.enterScene |  |  |  |  |

返回结果（其他玩家信息）：

{"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 | currentScene | string |  |  |
| target | string |  |

返回结果：

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

## 3.13 邮箱系统

### 3.13.1 收件箱

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.mailHandler.getInbox | start | int | 0 |  |
| end | int | 9 |

返回结果：

{

code : 200,

inbox :

0: "{"mailId":"ERW68","to":"S1C10","title":"系统消息","time":1376987602144,"content":"我去年买了个包","type":1,"items":[{"itemId":"D10010101","itemNum":2,"level":1,"hasCollect":0},{"itemId":"D10010102","itemNum":3,"level":1,"hasCollect":0}],"toName":"wozlla"}"

1: "{"mailId":"ERN73","to":"S1C10","title":"系统消息","time":1377006717325,"content":"我去年买了个包","type":1,"toName":"wozlla"}"

2: "{"mailId":"ERN72","to":"S1C10","title":"系统消息","time":1377004696668,"content":"我去年买了个包","type":1,"toName":"wozlla"}"

3: "{"mailId":"ERR71","to":"S1C10","title":"系统消息","time":1376988790653,"content":"我去年买了个包","type":1,"toName":"wozlla"}"

}

### 3.13.2 发件箱

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.mailHandler.getOutbox | start | int | 0 |  |
| end | int | 9 |

返回结果：

{

code : 200,

inbox :

0: "{"mailId":24,"from":"S1C10","to":"S1C11","title":"我做了拉","time":1376803327322,"content":"我去年买了个表！","type":2,"fromName":"wozlla","toName":"html5"}"

1: "{"mailId":23,"from":"S1C10","to":"S1C11","title":"我做了拉","time":1376762390605,"content":"我去年买了个表！","type":2,"fromName":"wozlla","toName":"html5"}"

2: "{"mailId":22,"from":"S1C10","to":"S1C11","title":"我做了拉","time":1376762163391,"content":"我去年买了个表！","type":2,"fromName":"wozlla","toName":"html5"}"

### 3.13.3 发送邮件

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.mailHandler.sendMail | to | string | 与toName选择其一，playerId  "S1C11" |  |
| toName |  | 昵称 |
| content |  |  |
| title |  |  |

返回结果：

{code: 200, mailId: "ERN74"}

### 3.13.4 读邮件

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.mailHandler.readMail | mailId | string |  |  |

返回结果：

code: 200

### 3.13.5 领物品

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.mailHandler.collectItem | mailId | string |  |  |

返回结果：

code: 200

### 3.13.6 删除邮件

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.mailHandler.delMail | mailId | string |  |  |

返回结果：

code: 200

## 3.14 好友系统

### 3.14.1 添加好友

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.friendHandler.add | playerId | string |  |  |

返回结果：

code: 200

### 3.14.2 删除好友

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.friendHandler.remove | playerId | string |  |  |

返回结果：

code: 200

### 3.14.3 获得好友

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.friendHandler.get | start | int |  |  |
| end | int |  |

返回结果：

code: 200

result: [

"S1C11",

"test"

]

## 3.15 武器系统

### 3.15.1 装载武器

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.equipHandler.wearWeapon | index | int | 背包位置 |  |
| weaponId | string | "W0201" |

返回结果：

{

status: 1,//status考虑改成code，状态码表稍后整理

packageIndex: 0//背包位置，如果已装备武器，则会返回原有武器放回背包位置

}

### 3.15.2 卸载武器

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.equipHandler.unWearWeapon | weaponId | string | "W0201" |  |

返回结果：

{

status: status,

packageIndex: [{

index: 2,

itemNum: 1

}]//背包位置，返回武器放回背包位置

}

### 3.15.3 装载装备

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.equipHandler.equip | index | int | 1 |  |
| eqId | string | "W90101" |
| pkgType |  | 枚举  weapons  equipments  items |

返回结果：

{

status: 1,

packageIndex: 0//背包位置，如果已装备武器，则会返回原有武器放回背包位置

}

### 3.15.4 卸载装备

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.equipHandler.unEquip | type | string | 枚举  weapon  necklace  helmet  armor  belt  legguard  amulet  shoes  ring |  |
| eqId | string |  |

返回结果：

{

status: 1,

packageIndex: [{

index: 2,

itemNum: 1

}]//背包位置，返回武器放回背包位置

}

### 3.15.5 升级装备

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 編號 | 指令 | 输入参数 | | | 说明 |
| 名稱 | 數據類型 | 說明 |
|  | area.equipHandler.upgrade | type | string | 枚举  weapon  necklace  helmet  armor  belt  legguard  amulet  shoes  ring |  |
|  |  | eqId | string | "W0201" |  |

返回结果：

{

status: 1,

}

# 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 |