前端多线响应式管理系统项目通讯协议

**关键词：**

**PAD：Ipad端程序。**

**Agent：计算机代理程序，负责启动本地程序脚本。**

**Plug：游戏程序插件端口。**

1. 端口定义（UDP）
   1. **Agent**： 1922
   2. **PAD**： 1923
   3. **Plug**： 1924
   4. **GP**: GameParameters游戏参数缩写
   5. **GS**: GameSrc游戏路径缩写
2. 发现协议

PAD主动请求Agent，Agent响应请求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **协议名称** | **PAD->Agent** | **Agent->PAD** |
| **发现所有** | FindAll | Find;Type=XXX;IP=192.168.2.1;Area=A; |
| **发现服务器** | FindServer | Find;Type=OB;IP=192.168.2.1;Area=NULL; |
| **发现OB** | FindOB | Find;Type=SER;IP=192.168.2.1;Area=NULL; |
| **发现客户端** | FindClt | Find;Type=CLT;IP=192.168.2.1;Area=A; |

**备注：Area=NULL; 表示当前机器不需要或未填写区域属性内容。**

1. 启动游戏协议

|  |  |
| --- | --- |
| **协议名称** | **PAD->Agent** |
| **启动服务器** | Start;Type=SER;GS=C:\\SSS\XX.bat;GP={SS=XX,AA=XX,CC=XX}; |
| **启动OB** | Start;Type=OB;GS=C:\\SSS\XX.bat;GP={SS=XX,AA=XX,CC=XX}; |
| **启动客户端** | Start;Type=CLT;GS=C:\\SSS\XX.bat;GP={SS=XX,AA=XX,CC=XX}; |

**备注：GP={}; 括号内参数为活动值，数量不固定，以半角逗号分割。**

1. 状态返回

|  |  |
| --- | --- |
| **协议名称** | **Agent ->PAD** |
| **运行成功** | AgentStatus; Type=XXX;IP=192.168.2.1;Status=运行成功; |
| **内存错误** | AgentStatus; Type=XXX;IP=192.168.2.1;Status=内存错误; |
| **文件名错误** | AgentStatus; Type=XXX;IP=192.168.2.1;Status=文件名错误; |
| **路径名错误** | AgentStatus; Type=XXX;IP=192.168.2.1;Status=路径名错误; |
| **EXE文件无效** | AgentStatus; Type=XXX;IP=192.168.2.1;Status= EXE文件无效; |
| **其他错误** | AgentStatus; Type=XXX;IP=192.168.2.1;Status=其他错误; |

1. 重置环境

|  |  |
| --- | --- |
| **协议名称** | **PAD->Agent** |
| **重置环境** | Reset; Type=XXX;GS=C:\\SSS\XX.bat; |

Pad-Plug协议：

一、 加入房间，启动协议

|  |  |
| --- | --- |
| **协议名称** | **Plug->PAD** |
| **服务器启动状态** | JoinStatus;Type=SER;Status=True;  JoinStatus;Type=SER;Status=Faild; |
| **OB启动状态** | JoinStatus;Type=OB;Status=True;  JoinStatus;Type=OB;Status=Faild; |
| **客户端启动状态** | JoinStatus;Type=CLT;Status=True;IP=192.168.XX.XX;  JoinStatus;Type=CLT;Status=Faild;IP=192.168.XX.XX; |

二、 准备游戏中协议

|  |  |
| --- | --- |
| **协议名称** | **Plug->PAD** |
| **服务器准备状态** | ReadyStatus;Type=SER;Status=True;  ReadyStatus;Type=SER;Status=Faild; |
| **OB准备状态** | ReadyStatus;Type=OB;Status=True;  ReadyStatus;Type=OB;Status=Faild; |
| **客户端准备状态** | ReadyStatus;Type=CLT;Status=True;IP=192.168.XX.XX;  ReadyStatus;Type=CLT;Status=Faild;IP=192.168.XX.XX; |

三、 游戏中协议

|  |  |
| --- | --- |
| **协议名称** | **Plug->PAD** |
| **服务器游戏中状态** | GameStatus;Type=SER;Status=True;  GameStatus;Type=SER;Status=Faild; |
| **OB游戏中状态** | GameStatus;Type=OB;Status=True;  GameStatus;Type=OB;Status=Faild; |
| **客户端游戏中状态** | GameStatus;Type=CLT;Status=True;IP=192.168.XX.XX;  GameStatus;Type=CLT;Status=Faild;IP=192.168.XX.XX; |

四、 开始游戏协议

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **协议名称** | **PAD->Plug** | **Plug->PAD** |
| **开始游戏** | StartGame; | StartGame;Status=True; |
| StartGame;Status=Faild; |

五、 热重启协议

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **协议名称** | **PAD->Plug** | **Plug->PAD** |
| **再来一局** | RestartGame; | RestartGame;Status=True; |
| RestartGame;Status=Faild; |