服务器端到客户端 S->C 客服端到服务器端 C->S

C->S 创建房间，S->C

玩法，地方，付费类型（平摊or个人付），ip限制，局数，房间号，是否房主开房，人数，子玩法配置1，子玩法配置2，子玩法配置3，子玩法配置4

S->C 提示操作打色子（首局打色子定庄家，换座位）

哪个用户打

C->S

操作

S->C

对应玩家色子值

S->C

换位结果：依色子大小牌座位

S->C游戏开始：

庄家，色子，起手牌，总牌数，剩余牌数，可操作动作（及对应操作牌值），当前局，可操作时间，癞子（可变的财神牌）。

S->C 补花

补花用户，花牌，补上牌，动作，动作对应牌，剩余牌数目

C->S 出牌

牌值

S->C 出牌广播

出牌玩家，出牌类型，出牌牌值

S->C 听牌

1、目前手牌可胡牌个数，牌值，胡的牌值剩余个数，胡的牌胡数多大

2、可打出牌个数，打出牌，对应1。

S->C 起牌

1、牌值，动作码，对应动作牌值，当前用户，抓牌地方（正常发牌or末尾），剩余牌数

S->C 提示操作

还原用户，动作掩码，动作扑克

C->S操作

动作码，操作牌值

S->C操作广播

操作用户，提供操作用户，操作码，操作牌值，附带动作码与动作牌值，附带手牌控制数值

S->C 积分变动

用户，操作代码，变动分值，总分数

S->C游戏结束

结束类型（胡牌结束，黄庄结束，解散结束），本轮是否结束，目前局数，胡牌玩家，点炮玩家，胡的牌，玩家手牌，杠头牌，补花牌，玩家分数，自摸次数，剩余牌数，牌值，每局积分详情

S->C断线重连

这一桌属性（创建房间时候的属性），玩家积分，这个桌子状态（准备中，申请解散中），申请人，每人状态（同意，拒绝），游戏总牌数，剩余牌数，本局庄家，本局色子，本局癞子，本局飘分数，当前牌权用户，上一张出牌用户，出牌牌值，操作时间，可操作时间，每个玩家丢弃牌数目，丢弃牌值，玩家手牌数目，当前玩家手牌值，落地组合数目，组合牌值，当前玩家可操作码，操作牌值，落地花牌值，不能打出牌值，色子阶段是否打完