一、队伍相关

1.创建队伍

请求：

CreateTeam(TeamInfo)

响应：

CreateTeamResponse() (TeamInfo, errno)

结构：

TeamInfo {

ID 队伍ID

Title 队伍名

Passwd 队伍密码

Capacity 容量

Mode 组队模式

Visibility 是否可见

Leader 队长

MemberList 成员列表

}

2.加入队伍

请求：

JoinTeam(MemberID，TeamID，passwd)

响应：

JoinTeamResponse()(TeamInfo, errno)

队伍内广播：

JoinTeamNotify(TeamID, TeamPropertyChange)

结构：

TeamPropertyChange{

Title 队伍名

Passwd 队伍密码

Capacity 容量

Mode 组队模式

Visibility 是否可见

Leader 队长

MemberList 成员列表

}

3.离开队伍

请求：

LeaveTeam(MemberID，TeamID)

响应：

LeaveTeamResponse()(MemberID，TeamID，errno)

队伍内广播：

LeaveTeamNotify()(TeamID, TeamPropertyChange)

5.队伍匹配

请求：

TeamMatch（TeamMatchInfo）

响应：

TeamMatchResponse()（TeamMatchInfo， errno）

队伍内广播：

TeamMatchStartNotify（teamID， memberID）

TeamMatchResultNotify（OtherTeamList，SelfTeamList）

结构：

TeamMatchInfo{

RoomTitle 房间名

MaxPlayer 房间玩家数量

CanWatch 能否观战

Visibility 房间是否可见

RoomProperty 房间属性

MatchMode 匹配模式

}

MatchMode{

TeamNum 队伍数量

TeamMemberNum 每只队伍人数

Timeout 匹配超市时间

Weight 权重

WeightRange 权重范围

WeightRule 权重规则

TeamFull 是否必须人满匹配

}

6.取消匹配

请求：

CancelTeamMatch(TeamID, MemberID)

响应：

CancelTeamMatchResponse() errno

队伍内广播：

CancelTeamMatchNotify(TeamID, MemberID)

7.踢除队员

请求：KickTeamMember(TeamID，MemberID)

响应：KickTeamMemberResponse() errno

队伍内广播：KickTeamMemberNotify() （TeamID，MemberID）

8.设置队伍属性

请求：

SetTeamProperty(TeamProperty)

响应：

SetTeamPropertyResponse()(TeamProperty, errno)

队伍内广播：

SetTeamPropertyNotify(TeamProperty)

二、房间相关

1.匹配房间

请求：

JoinRandomRoom（PlayerID）

响应：

JoinRandomRoomResponse（）（roomID， errno）

房间内广播：

JoinRoomNotify（）（roomID，playerID）

2.创建房间

请求：

CreateRoom（RoomInfo）

响应：

CreateRoomResponse（）（RoomInfo，errno）

结构：

RoomInfo{

RoomID 房间ID

RoomTitle 房间名称

MaxPlayer 最大玩家数量

CanWatch 能否观战

Visibility 是否可见

RoomProperty 房间属性

}

3.加入指定房间

请求：

JoinRoom（roomid）

响应：

JoinRoomResponse（roomInfo，errno）

房间内广播：

JoinRoomNotify（roomid, playerInfo）

4.关闭房间

请求：

JoinOver

响应：

JoinOverResponse

房间内广播：

JoinOverNotify

6.自己离开房间

请求：

LeaveRoom

响应：

LeaveRoomResponse

房间内广播：

LeaveRoomNotify

7.剔除玩家

请求：

KickPlayer

响应：

KickPlayerResponse

房间内广播：

KickPlayerNotify

9.获取房间列表

请求：

GetRoomList（page，cond）

响应：

GetRoomListResponse

结构：

| **参数** | 类型 | 描述 | 示例值 |
| --- | --- | --- | --- |
| **maxPlayer** | number | 房间最大人数 (0-全部) | 3 |
| **mode** | number | 模式（0-全部）\*创建房间时，mode最好不要填0 | 2 |
| **canWatch** | number | 是否可以观战（0-全部 1-可以 2-不可以） | 1 |
| **roomProperty** | string | 房间属性 | “roomProperty” |
| **full** | number | 0-全部 1-满 2-未满 | 0 |
| **state** | number | 0-全部 1-开放 2-关闭 | 0 |
| **sort** | number | 0-不排序 1-创建时间排序 2-玩家数量排序 3-状态排序 | 0 |
| **order** | number | 0-ASC 1-DESC | 0 |
| **pageNo** | number | 页码，0为第一页 | 0 |
| **pageSize** | number | 每一页的数量应该大于 0 | 10 |
| **getSystemRoom** | number | 是否获取系统创建的房间,0玩家创建,1系统创建,2玩家+系统创建 | 2 |

10.获取房间详情

请求：GetRoomDetail

响应：GetRoomDetailResponse

11.设置房间属性

请求：SetRoomProperty

响应：SetRoomPropertyResponse

房间内广播：SetRoomPropertyNotify