protoi接口说明

接口名在proto.xml中定义。

注意点:

1.接口名中CS\_前缀表示客户端发给服务器的对象数据，SC\_前缀表示服务器返回给客户端的对象数据。

2.客户端请求时总共3分数据: 协议号，token，请求数据

3.服务器返回时总共3分数据: 协议号，错误码，返回数据

接口名 : CS\_LOGIN\_REQ

用途 : 登陆请求

字段说明 :

1.<item name="UserName" type="string"/> 用户名

2. <item name="UserPwd" type="string"/> 密码

接口名 : SC\_LOGIN\_ACK

用途 : 登陆返回

字段说明 :

1. <item name="Token" type="string"/> 相当于session的资格认证码

模拟数据 :

需要创建 : “{"msgid":2,"err":4,"value":{"\_\_Token":"516211621|14456"}}”

成功 : “{"msgid":2,"err":0,"value":{"\_\_Token":"516211621|14456"}}”

接口名 : CS\_REGISTER\_REQ

用途 : 注册请求

字段说明 :

1. <item name="UserName" type="string"/> 用户名

2.<item name="UserPwd" type="string"/> 密码

3.<item name="MacAddress" type="string"/> 设备唯一标示符

接口名 : SC\_REGISTER\_ACK

用途 : 注册返回

字段说明 :

1. <item name="Token" type="string"/> 相当于session的资格认证码

模拟数据 :

成功 : {"msgid":8,"err":0,"value":{"\_\_Token":"516211621|14456"}}

接口名 : CS\_CREATE\_REQ

用途 : 创建角色请求(在登陆后错误码为ERROR\_NEED\_CREATE时才发此协议)

字段说明 :

1.<item name="Name" type="string"/> 昵称

2.<item name="CountryId" type="int"/> 国家id

3.<item name="CaptainId" type="int"/> 队id

接口名 : SC\_CREATE\_ACK

用途 : 创建返回

字段说明 :

无

模拟数据 :

成功 : “{"msgid":4,"err":0,"value":{}}”

接口名 : CS\_GETINFO\_REQ

用途 : 玩家的各种数据请求(如：属性，卡牌背包，装备背包)

字段说明 :

1. <item name="InfoType" type="int"/> 第一类型的宏定义(如: 想要获得玩家属性数据,这个值就为USER\_DATA\_FIRST\_PROPERTY)

接口名 : SC\_GETINFO\_ACK

用途 : 玩家的各种数据请求(如：属性，卡牌背包，装备背包)

字段说明 :

1. <item name="InfoType" type="int"/> 第一类型的宏定义(如:这个值就为USER\_DATA\_FIRST\_PROPERTY)

2. <item name="Info" type="SUserInfo" select="InfoType"/> 数据联合体(如属性的数据，卡牌背包数据，装备背包数据)

模拟数据 :

成功 : “{"msgid":6,"err":0,"value":{"\_\_InfoType":1,"\_\_Info":{"\_\_Property":{"\_\_Name":"zzzz","\_\_InfoArr":[{"\_\_Type":3,"\_\_Value":1},{"\_\_Type":4,"\_\_Value":1},{"\_\_Type":5,"\_\_Value":10000},{"\_\_Type":8,"\_\_Value":1},{"\_\_Type":11,"\_\_Value":25},{"\_\_Type":12,"\_\_Value":100},{"\_\_Type":13,"\_\_Value":100},{"\_\_Type":15,"\_\_Value":100},{"\_\_Type":16,"\_\_Value":100},{"\_\_Type":10,"\_\_Value":100}]},"\_\_CardBag":null,"\_\_Formation":null,"\_\_EquipBag":null,"\_\_Limit":null,"\_\_FragmentBag":null,"\_\_MaterialBag":null,"\_\_Maps":null}}}”

接口名 : CS\_SUMMON\_REQ

用途 : 召唤操作请求(扭蛋)

字段说明 :

1. <item name="SummonType" type="int"/> 召唤类型,可为(SUMMON\_TYPE\_FV, SUMMON\_TYPE\_MONEY, SUMMON\_TYPE\_RMB, SUMMON\_TYPE\_RMBTEN)

接口名 : SC\_SUMMON\_ACK

用途 ： 召唤操作返回

字段说明 :

1.<item name="OperationNtfArr" type="SLogicOperationNtf" isArray="1"/>各种ntf的操作数组

2.<item name="Drop" type="SDrop" isArray="1"/> 掉落的卡牌(用于展示)

模拟数据 :

“{"msgid":215,"err":0,"value":{"\_\_OperationNtfArr":[{"\_\_NtfType":1,"\_\_Operation":{"\_\_PropertyChangeNtf":{"\_\_InfoArr":[{"\_\_Type":23,"\_\_Value":60}]},"\_\_CardChangeNtf":null,"\_\_CardDelNtf":null,"\_\_CardAddNtf":null,"\_\_EquipAddNtf":null,"\_\_EquipDelNtf":null,"\_\_EquipChangeNtf":null,"\_\_FragmentOperNtf":null,"\_\_MaterialOperNtf":null,"\_\_FormationChangeNtf":null,"\_\_DirtyTimeNtf":null}},{"\_\_NtfType":4,"\_\_Operation":{"\_\_PropertyChangeNtf":null,"\_\_CardChangeNtf":null,"\_\_CardDelNtf":null,"\_\_CardAddNtf":{"\_\_NewCard":[{"\_\_InfoArr":[{"\_\_Type":1,"\_\_Value":15},{"\_\_Type":2,"\_\_Value":113},{"\_\_Type":3,"\_\_Value":1},{"\_\_Type":4,"\_\_Value":0},{"\_\_Type":5,"\_\_Value":1},{"\_\_Type":6,"\_\_Value":0},{"\_\_Type":7,"\_\_Value":0},{"\_\_Type":8,"\_\_Value":0},{"\_\_Type":9,"\_\_Value":0},{"\_\_Type":10,"\_\_Value":0},{"\_\_Type":11,"\_\_Value":0}]}]},"\_\_EquipAddNtf":null,"\_\_EquipDelNtf":null,"\_\_EquipChangeNtf":null,"\_\_FragmentOperNtf":null,"\_\_MaterialOperNtf":null,"\_\_FormationChangeNtf":null,"\_\_DirtyTimeNtf":null}},{"\_\_NtfType":1,"\_\_Operation":{"\_\_PropertyChangeNtf":{"\_\_InfoArr":[{"\_\_Type":5,"\_\_Value":9970}]},"\_\_CardChangeNtf":null,"\_\_CardDelNtf":null,"\_\_CardAddNtf":null,"\_\_EquipAddNtf":null,"\_\_EquipDelNtf":null,"\_\_EquipChangeNtf":null,"\_\_FragmentOperNtf":null,"\_\_MaterialOperNtf":null,"\_\_FormationChangeNtf":null,"\_\_DirtyTimeNtf":null}}],"\_\_Drop":[{"\_\_Id":113,"\_\_Param1":1,"\_\_Param2":1,"\_\_Param3":1}]}}”

接口名 : CS\_UPGRADELEVEL\_REQ

用途 : 卡牌升级请求

字段说明 :

1. <item name="CardMainUid" type="int"/> 主卡牌的uid

2.<item name="CardUidsArr" type="int" isArray="1"/> 需要被消耗的卡牌uid数组

接口名 : SC\_UPGRADELEVEL\_ACK

用途 : 卡牌升级返回

字段说明 :

1. <item name="OperationNtfArr" type="SLogicOperationNtf" isArray="1"/> 各种ntf的操作数组

模拟数据 :

“{"msgid":101,"err":0,"value":{"\_\_OperationNtfArr":[{"\_\_NtfType":2,"\_\_Operation":{"\_\_PropertyChangeNtf":null,"\_\_CardChangeNtf":{"\_\_CardUid":1,"\_\_InfoArr":[{"\_\_Type":4,"\_\_Value":0},{"\_\_Type":3,"\_\_Value":3}]},"\_\_CardDelNtf":null,"\_\_CardAddNtf":null,"\_\_EquipAddNtf":null,"\_\_EquipDelNtf":null,"\_\_EquipChangeNtf":null,"\_\_FragmentOperNtf":null,"\_\_MaterialOperNtf":null,"\_\_FormationChangeNtf":null,"\_\_DirtyTimeNtf":null}},{"\_\_NtfType":3,"\_\_Operation":{"\_\_PropertyChangeNtf":null,"\_\_CardChangeNtf":null,"\_\_CardDelNtf":{"\_\_CardUidsArr":[14]},"\_\_CardAddNtf":null,"\_\_EquipAddNtf":null,"\_\_EquipDelNtf":null,"\_\_EquipChangeNtf":null,"\_\_FragmentOperNtf":null,"\_\_MaterialOperNtf":null,"\_\_FormationChangeNtf":null,"\_\_DirtyTimeNtf":null}},{"\_\_NtfType":1,"\_\_Operation":{"\_\_PropertyChangeNtf":{"\_\_InfoArr":[{"\_\_Type":5,"\_\_Value":9940}]},"\_\_CardChangeNtf":null,"\_\_CardDelNtf":null,"\_\_CardAddNtf":null,"\_\_EquipAddNtf":null,"\_\_EquipDelNtf":null,"\_\_EquipChangeNtf":null,"\_\_FragmentOperNtf":null,"\_\_MaterialOperNtf":null,"\_\_FormationChangeNtf":null,"\_\_DirtyTimeNtf":null}}]}}”

接口名 : CS\_UPGRADESTAR\_REQ

用途 : 卡牌升星请求

字段说明 :

1. <item name="CardMainUid" type="int"/> 需要升星的卡牌uid

接口名 : SC\_UPGRADESTAR\_ACK

用途 : 卡牌升级返回

字段说明 :

1. <item name="OperationNtfArr" type="SLogicOperationNtf" isArray="1"/> 各种ntf的操作数组

模拟数据 :

接口名 : CS\_PVE\_REQ

用途 : 推图请求

字段说明 :

1. <item name="MapId" type="int" /> 大地图id

2. <item name="ChildMapId" type="int" /> 小地图id

接口名 : SC\_PVE\_ACK

用途 : 卡牌升级返回

字段说明 :

1. <item name="OperationNtfArr" type="SLogicOperationNtf" isArray="1"/> 各种ntf的操作数组
2. <item name="NPCCardBag" type="SCardBag"/> npc的卡牌信息
3. <item name="MyResult" type="SPVEResult"/> 我方事件(进球和未进球)
4. <item name="NPCResult" type="SPVEResult"/> npc方事件(进球和未进球)
5. <item name="Drop" type="SDrop" isArray="1"/> 掉落

模拟数据 :