1.创建私人房：服务器接收到客户端请求后，在hall\_server/room\_service.js createRoom()函数中获取一个合适的游戏服，然后向该游戏服发送http请求，游戏服(majiang\_server/http\_server.js)接收请求后，在roomMgr createRoom()中通过客户端配置参数创建房间，并把房间信息缓存起来和存进db。（房间创建成功后，要立马存进DB，存db是为了防止服务器出错后，恢复房间信息，因为房间是消耗房卡开的，除非解散，否则要永久保存，确保用户不会损失，在进入房间的时候，要先查找缓存，如果缓存找不到才找DB，找到，则从DB恢复数据到缓存，对于db的操作一定要考虑清楚，因为DB的效率是很低的，经常进行DB操作会英雄游戏的性能，最终成为瓶颈）。