用户登录将用户名，密码发送至服务器；

If（服务器确认有此人）成功登录

Else：账号或密码错误，请重新输入。

PVP时

进入第一个界面后点击确定：

发送确定信息至服务器。

用户与之前发送请求的人进入大厅

If（向服务器发送准备信息）n++；

If（n>=5）开局。

每人分配10点数值

每人的力量速度发送至服务器，

服务器按照速度进行由大到小排序，

服务器将回合顺序返还给客户端。

玩家点击房间

while（房间崩坏）：

If（是最后一层）：

角色死亡将信息返回给服务器

Else：掉落到正下方

If（房间内有物品）：

拾取物品

If（房间内有人）：

选择战斗或不战斗。

点击回合结束

将属性值的改变，和物品数目的改变上传至服务器。

开始下一人的回合。

除第一轮外，每一轮结束后服务器均崩坏四个房间，

并每轮将提前公布崩坏的房间位置。

崩坏位置发送至客户端。