Server：

1. 如果游戏没开，会自动加入；如果游戏正在进行，会发回一个{“alert”,”Game is on!”}，之后断开连接。
2. 如果连接上，如果client按下准备（暂时不可取消），需要向服务器发送{“alert”,”ready”}，服务器获取大于两个以上接入并且全部准备就会开始游戏。
3. 如果客户端退出，一定要向服务器发送{“alert”,”exit”}
4. ~~游戏开始后，服务器会向所有客户端发送{“alert”,”start”,玩家数(String),本机编号(String)}~~ 好像还要每个人有名，我之后再改这段
5. 如果轮到玩家，服务器会向客户端发送{“alert”,”turn”}
6. 关于游戏内回合，服务器会自动将当前操作的客户端发来的信息转发给所有客户端。当前客户端需要先发送填字信息，再发送确认单词信息。服务器会在确认单词信息转发出后确认其他人的投票信息，同意则发送{“alert”,”Y”}，不同意则发送{“alert”,”N”}，收到所有人的消息后服务器会将投票之后的是否所有人同意加分结果发给客户端，同意是{“score”,”plus”,加分者序号(String)}，不同意是{“score”,”unchanged”}，客户端需要自己计算得分变化情况。
7. 如果有人掉线，服务器会向所有人发送{“alert”,”disconnected”}，之后强制重启游戏，客户端需要进入结算
8. 游戏结束后，服务器会向所有人发送{“alert”,”gameover”}，客户端自行进入结算，之后如果继续游戏，发送{“alert”,”Y”}，退出游戏，发送{“alert”,”N”}