梭哈游戏需求分析

1. 功能分析（游戏流程）
2. 初始化游戏桌，判断没桌有多少玩家，玩家数目是否达到上限，是否要等待加入新玩家
3. 自动完成前2轮发牌，第二张牌默认亮出，第一张是仅玩家自己可见
4. 第三轮开始，自动判断较大牌面者，供给玩家选择是否下注。
5. 若玩家选择下注，可选择下注、不加或放弃。当前面的玩家下注后，后面的玩家可考虑是否“跟”或“加注”。
6. 若玩家放弃，则此玩家这局游戏出局，且跟过的筹码无法取回。下个玩家选择是否下注，一次类推。若全面的玩家全都放弃，则最后的一个玩家默认获胜。
7. 当5张牌发齐全之后，允许“梭了”，即压上全部筹码，这里的筹码是指设定的最小输赢筹码去除已经压上的筹码数（非手上剩余的全部筹码，否则对于筹码多的玩家不公平）。
8. 最后获胜者获得桌上的全部筹码。
9. 桌上的筹码数少于一定值,则某次下注必须全部加上，才能继续玩这局，当玩家筹码为零时，视为在此桌游戏出局。