# Tractor

## Story

### Setup Server

### Player连接

### Player Quit

### Player分组

### 发牌

Host发牌

玩家得到牌

### 亮主

客户端判断是否可以亮主

用户亮主

其他用户得到亮主通知

玩家可以亮牌

### 反

玩家可以反

### 反底

### 发完牌

亮牌

没人亮

如果第一把牌没人亮，重新抓牌

如何判断第一把牌？

如果不是第一把牌，

则

庄变成下一家

### 抓底牌

判断谁是庄

### 埋底牌

### 开始一轮

### 规则

#### 出牌规则

花色：花色不能混

甩牌：甩牌失败，甩牌成功

#### 跟牌规则

花色

对：是否需要跟对

拖拉机：是否需要跟拖拉机

甩牌

### 比较大小

单张

对

拖拉机

甩牌

### 一轮结束

谁大？是否加分？

开始下一轮

### 扣底

### 游戏结束

谁赢，升多少级，

2，j必打

### 下一轮

## Bugs

|  |  |
| --- | --- |
| 1. 拖拉机好像被对给大了 | Done |
| 1. 当不是玩家出牌时，玩家点了扑克，已经出了的牌，会被覆盖掉一点 | Done |
| 1. 客户端和服务器端的竞争问题   第一把，玩家p1亮主，拿了底牌，这时候玩家P2反主，结果p2变成了庄，但是没有底牌  亮主太晚，牌排序不对 | Done |
| 1. 反主的牌没有显示出来 | Done |
| 1. 对王不能亮主 | Done |
| 1. 三节拖拉机变成了甩牌 | Done |
| 1. 出2不行，非要出主 | Done |
| 1. 不能提前选好牌 | Done |
| 1. 跟对的时候，把对拆了就可以出了 | Done |
| 1. 大伙都没红桃，甩牌失败 | Done |
| 1. 反了两次之后，埋不了底牌了 |  |
| 1. 出现bug，重新开始不对 | Done |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 优化

|  |  |
| --- | --- |
| 1. 查询上一把 |  |
| 1. 查询自己已经出的牌 |  |
| 1. 谁大，给个提示 | Done |
| 1. 双击出牌 | Done |
| 1. 右键出牌 | Done |
| 1. 甩牌失败，要显示所有尝试要甩的牌 | Done |
|  |  |
|  |  |

## 技术问题：

### 并发

### 链接是否稳定

完了一段时间之后, 会出现timeout问题

### 如何监测连接

### 回调是否正常

### 测试

Unit Test

### LOG

### 安全

防止底牌提前泄露

### B/S 对比 C/S

B/S： client is very light, host hold very thing