Dominion

1. Server（使用http做状态交互）
   1. 启动服务器
   2. 服务器状态记录（当前游戏，登陆用户等）
   3. 服务器行为（登入、登出等）
   4. 游戏行为（加入、退出、开始、结束、暂停、存档等）
2. Common
   1. Game（所有游戏的接口，定义开始游戏，结束游戏等方法）
   2. GameContext
3. user
   1. UserInfo
   2. UserContext
4. Dominon（实现Game，使用webSocket做游戏数据交互）
   1. 游戏逻辑
5. 后续扩展其他游戏……