简单流程：

用户1进入游戏并准备完毕

——》 准备键点击后发送消息给服务器，服务器分配座位号（从1，2，3类似分配）

——》 客户端固定座位号直至本局结束。

——》3人齐了以后开始游戏，服务器发送可以开始游戏的标记，进入游戏界面。

——》[1]服务器随机洗牌3套，分发给每个客户端，并发送3张底牌以展示。

——》 客户端根据所得纸牌类数组显示手牌。

——》 服务器随机选择一个一名用户开始叫分，用户可以选择1分，2分，3分，或不叫，并将所选结果发送给服务器

——》服务器比对此前拥有的结果（或比对默认值/初始值），设定当前地主，直至3个人都叫分完毕或有人已选择3分。若最后仍为默认值，则说明3个人都没有选择地主，跳至标记1。

——》如果地主成功选定，服务器发向客户端每个人的身份。客户端标记每个人的身份并正式开始游戏

——》地主出牌，点击确认时进行判定，如果不符合出牌规则则不做任何操作。如果符合出牌规则则调用出牌动画

——》成功出牌后客户端发送合理出牌数组给服务端，服务端分发其他两位用户已出的牌并告知出牌者该出牌，其他两位用户触发动画，并记录上位出牌规则

——》下家选择不出，则直接反馈服务器，服务器记录连续2人不出牌则出牌规则清零。下架选择出牌，则点击出牌时同样确认是否符合出牌规则，不符合不做操作，符合则出牌并上传服务器。重复上述步骤直至有一方牌全部出完，游戏结束。

——》游戏结束，服务器发送游戏结果给每一位用户，客户端根据数据显示游戏结果。