

1. 规则
 2. 用户操作，GUI，网络，
 3. 数据结构
- 网络
- Server + Clients

数据结构

使用引用代表牌

1. Card 卡牌
2. Players 玩家
3. Message I/O
4. // Referee 裁判
5. ClientControl
6. ServerControl

以client为例：

```
class ClientControl{
private:
    Message;
    GUI;
}
```

ClientControl用于信箱与玩家之前的交互。

ServerControl包括Players[]、Cards（牌库、弃牌）、Server信箱并负责管理流程。

比如接受到摸牌阶段结束信号，就发出出牌阶段开始信号。

Card 卡牌

```
class Card{
public:
    virtual Card();
    ~Card; void
    virtual getType();
private:
    int type;
}
```

读文件创建。

基类写得全面。

找共性，写编码。

Players 玩家

```
class Player{
public:
    摸牌();
    出牌();
    弃牌();
private:
    vector<Card> cards;
    vector<Card> belongings;
    string name;
}
```

Client只可读取发出操作消息，Server负责修改。

分工：

曲女神 卡牌编码及信箱（Card类、Message类）
王胖 流程（ServerControl）
钱胖 QT、P图
葱葱