1. 环境配置
2. 客户端引擎：Ue4
3. 服务器go C++
   1. Go相关的环境，编译环境，调试环境等（黄）
4. 服务器阿里云
   1. 101.132.149.251 （公）
   2. 172.19.3765（私）
   3. 用户名：root 密码：Hqx#92&Zzh\*(Hj^78\_ChessCard@! 连接密码：305279
5. 工程管理git
   1. 客户端地址：<https://github.com/ad56313217/ChessCards>
   2. 服务器地址：<https://github.com/ad56313217/ChessCardsServer>
6. 网站设计（张）
7. 苹果审核，安卓发布（黄）
8. 绘图软件 vision
9. 命名规则（是否需要约定一下）
10. 客户端服务器协议对接（protobuf）
11. 游戏中业务
12. 登陆 注册（用户id 密码 uid token等数据）（黄）
13. 公告（张）
14. 邮件（张）
15. 商城（\*商议）
16. 活动（张）
17. 回放（胡）
18. 好友（张）
19. 新手引导 （\*商议）
20. 排行榜 （张）
21. 任务 （\*商议）
22. 游戏类型平台（之后做 区域麻将 癞子斗地主作铺垫）
23. 接第三方用户sdk（微信 qq 华为）（黄）
24. 聊天 （\*商议）
25. 游戏胜负平衡模块（黄）
26. 游戏比赛中逻辑
27. 多人匹配（黄或商议）
28. 多人开房间（黄或商议）
    1. 房间逻辑（进出房间）（胡）
    2. 房主权限（禁言 踢人）（胡）
    3. 区域聊天（胡）
29. 游戏中
30. 前置游戏规则（用积分抢地主）（胡）
31. 洗牌（胡）
32. 出牌规则（胡）
33. 机器人（黄或商议）
34. 掉线（断线重连 逃跑）（胡）
35. 聊天（几个短句，表情等）（胡）
36. 游戏比赛过程记录（胡）
37. 游戏结算（当前回合结算，房间结算）（胡）
38. 美术
39. 游戏ui界面
40. 游戏特效
41. 游戏场景模型
42. 游戏人物模型（带动作）
43. 游戏音效