**诈金花系统架构&需求文档**

By Pangshuo

2011/6/12

# 游戏规则

## 扎金花

● 诈金花游戏规则

诈金花

一：游戏介绍

炸金花是中国广泛流传的一种民间游戏，具有独特的比牌规则。玩家以手中的三张牌比输赢，游戏过程中需要考验玩家的胆略和智慧。

二：规则介绍

1：游戏说明：

游戏人数可为2―5人,使用一副扑克牌,去掉大小王,共52张牌。游戏开始后，玩家先将底注投入,从庄家开始逆时针顺序每人发三张暗牌,第一次开局随机选择庄家。用户可以通过“看牌”或者猜测对方牌来进行“下注”、“跟注”或者“放弃”,游戏中还可以选择任意玩家“比牌”,最后剩下来的2个人，则可以随时开牌，或者玩家数大于2人以上，但是已经达到“封顶”时，则由系统开牌，并根据比较规则来判断胜负。

2：术语介绍：

庄家：上一轮赢的玩家是下一轮的庄家，第一局或者赢家离开的情况随机选一个玩家为庄家,庄家的下家先下注。

底金：游戏开始前每位玩家都要先投1倍底注作为筹码。(根据当前桌内玩家最少游戏币数来定，见后面每注计算。）

封顶：每局可以投注的筹码总和有上限，达到或超过上限则系统自动开牌。

看牌：查看自己三张牌的花色和点数，看牌后的投注为明注。

暗注：不看牌投注筹码。

明注：看牌后投注筹码，明注后投注的筹码翻倍。

跟注：投注和上一家一样数量的筹码。自己是明牌就跟明注；暗牌就跟暗注。

加注：在上家投注筹码的基础上再增加筹码。

比牌：所有人都下注后可以选择任一未放弃玩家进行比牌,其他玩家看不到两人的牌面,注意比牌要付出跟注一倍的游戏币，要在游戏币不足前及时比牌，否则判负。牌型大小相同，先比牌者判输。

开牌：当可以投注的玩家只剩下两个人时，可以随时选择开牌，选开牌的玩家要付出当前筹码的双倍筹码。如果牌型大小相同，则先开牌的玩家判输。

放弃：放弃当前的所有投注，判输。

3：牌型说明：

豹子：三张同样大小的牌。

顺金：花色相同的相连三张牌。

金花：三张花色相同的牌。

顺子：三张花色不全相同的相连三张牌。

对子：三张牌中有两张点数同样大小的牌。

特殊：花色不同的235牌 。

单张：除以上牌型的牌。

4：牌型比较

豹子 >顺金 >金花 >顺子 >对子 >单张；

顺金、顺子按照顺序比点。AKQ >KQJ>...234>A2；

单牌大小比较：A>K>Q…..>2。

对子大小比较：先比对，对同等大再比单牌；

当豹子存在时，特殊牌型235 >豹子；

比牌牌型等大，先开为负。

没有跟的次数限制，结束条件为只剩最后2个，或者到总下注上限

可以随时选择开牌，如果开牌以后，则跟注就是明注，其他没开牌的人跟注则还是暗注，互相不受影响

明注=暗注x2

## 21点

## 斗地主

## 德州扑克

# 客户端界面模拟图

客户端所有界面都是用QT完成，运行方式有在网页上直接运行，也可以由用户下载到本机上运行。

登录界面

已开发的游戏用实线表示

未开发的游戏用虚线表示

3d渲染区域

帐号：

GUI渲染区域

密码：

√记住帐号

斗地主

诈金花

登录

游戏选择界面（可选）

德州扑克

21点

服务器选择界面

网通2区

网通1区

电信2区

电信1区

自动选择

大厅界面（2~4人通用）

自动选择

信息

扎金花游戏界面

# 客户端架构

客户端由Launcher和Client2个应用程序组成，launcher负责更新和登录，Client则负责游戏

更新流程：

检查更新

否

是

登录

从服务器取得文件列表

与本地文件对比crc取得更新列表

更新

# 服务器端架构

1. patch server
2. login&lobby server
3. game server

# 数据库结构

# 网站端架构

# 流程图