**诈金花系统架构&需求文档**

By Pangshuo

2011/6/12

# 游戏规则

1. 扎金花
2. 21点
3. 斗地主
4. 德州扑克

# 客户端界面模拟图

客户端所有界面都是用unity3d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