

网络通信方案（初）

1. 客户端、服务器端均有一个 `net` 模块，负责网络通信
2. 客户端需要向服务器端发送请求时，`net` 模块统一通过调用 `modelservice` 接口向服务器发送信息
3. 各客户端对应的模型模块保存游戏信息（方块格局等），并实时更新
4. 视图只能向模型查询信息而不能更改模型状态，变更操作交由控制器进行
5. 视图与模型之间使用观察者设计模式，当模型状态发生改变时，通知视图更新
6. 游戏中，玩家进行操作时，由控制器向模型发送变更，模型用算法得到结果（若能消除，则只进行一次消除），返回给视图进行更新，模型继续判断能否消除，若能再告知视图
7. 双人（多人）协作游戏时，服务器端需将一起游戏的玩家加入同组操作，即模型要同时向同组玩家通知更新，多个视图只对应一个模型