1. 倒计时

函数num(n)

2，开场动画

$('.start').show();

into();

1. 游戏状态

发金币动画 {}

1. 玩家函数（10,100,1000,全压）下标index,下注区域用0-8代替分别代替下标area-index

按下之后

play.add(area-index,index);

play = userGold.createGold();

如果玩家取消

Socket.send({cancel:true});

发奖结束之后返回底部动画

play.state=1

二．后台动画（假设每次收到为一个数组为arr）socket.message接收到部分参数

1. 直接调用
2. (1)调用发送金币，可重复调用

computer. userCount(arr);

computer.back = 0;

move.info = [233,434,5,4,56,6,65,7,7]

control = true;

controlBtn(control)//按钮初始化第一变大

num(n)押注倒计时

结束后

control = false;

controlBtn(control) //按钮禁用

(2)如果发送金币中间进来执行

computer.back=-1;再接受为0，直接渲染没有动画，下次接收到时候computer.back=0，执行动画

(3)抽奖动画

plug(index,index2) index,index2分别为俩塞子要显示的最后图片

动画执行完毕发送

(4)去到中间底部头像位置

computer.back=1;

(5)到获奖位置

move.winArea = {main:4,area:0}

computer.back=2;

computer.winArea = {main:获奖主区域，area：对子区域没有不给}

computer.aggregation();获奖的小中和对应m，是否有数字为对数，值为t

computer.star();获奖位置闪烁动画

(6)结算位置

computer.back=3;

computer.orWin(m=true);如果自己获奖则对应m=true，没获奖则为false

trend(src)每局完成的胜负走势变化， src为图片地址

3个阶段分别3个状态

loading 动画出现执行loading() 消失动画loadingHide()