# 斗地主组件开发需求

公司开发环境：

> 服务端基于SmartFoxServer开发

> 前端Unity3D开发

> 完成下列功能的开发及与前端的对接 （编码任务）（主要工作内容就是写逻辑就好，公司里老外在开发，但是逻辑搞不了）

> \* 经典斗地主

> \* 4人斗地主

> \* 临汾斗地主

> \* 临汾4人斗地主

> \* 游戏录像及回放

## 项目概述

### 交付结果

\* GameExtension.jar，游戏逻辑，room级extension

\* GameRecord.jar，录像回放，封装代码库，不单独使用，提供接口处理数据保存及回放

\* 开发文档，包含设计、实现说明

\* 代码中所有方法添加说明，功能，参数，返回值

\* 全套Java源代码

\* 调试及Bug排除

### 价格及工期

\* 5000元，如需保证金，必须通过upwork或freelancer交易

\* 里程碑1：三周交付jar，并成功运行全部功能，支付50%，3日内完成测试

\* 里程碑2：交付全部源代码，并审查完毕，支付30%，2日内审查完毕

\* 里程碑3：效率压测通过，支付20%，10个工作日内完成

\* 总时长不能超过四周

### 经典三人斗地主

> 规则使用百度百科“斗地主”词条中描述的规则

### 临汾斗地主

> \* 共52张牌，去掉黑桃2和梅花2，每人16张牌，4张底牌

> \* 发牌时有一张明牌发到谁谁优先选择叫或者不叫，由逆时针选择下家叫地主，如果3人都不叫重新发牌

> \* 踢牌，确定地主后由地主的下家选择踢不踢牌，另外一家选择跟或者不跟。已经过牌的玩家不可以踢牌，但是另一位农民踢牌的话可以选择跟或者不跟。地主可以选择回踢或者不回

> \* 将4张底牌给叫地主的玩家，底牌为暗底，农民不可以看底牌

### 四人斗地主

> 顺子4张可以出（如3456,JQKA）。连对两对可以出（如3344，JJQQ），其他都一样

### 其他规则

> \* 玩家手中剩余最后2张牌（或1张）且轮到自己出牌，如果可以赢牌，则必须出牌

> \* 如剩单张牌，上家出牌比自己小，必须出牌

> \* 比如剩一对8，上家出一对比自己小（如一对6），必须出牌。如果上家出单牌，则可以不出牌

> \* 比如剩炸弹，上家出牌比自己小，必须出牌

> \* 该规则适用于经典斗地主和临汾斗地主