程序中使用了两个第三方库：

1. 用于连接mysql的MYSQLDB
2. 用于读取excel内容的xlrd

文件实现功能的简单说明

Server： 程序入口

Const： 记录系统中的一些常数

Logger: 简单的记录log的方法

World： 用于记录公共服务和全局变量

Data： 包含所有需要导入的数据文件

Database： 数据库相关代码，包括数据库的连接和为其他服务提供读写数据库的方法

initDatabase用于初始化数据库，代码转移到新的服务器上时需先执行该文件

database为连接数据库的类

friendTable存储用户间的好友关系

heroTable存储用户所有的英雄卡牌

legendTable存储用户所有的传奇卡牌

passwdTable存储用户的账号密码信息

pvpTable存储用户的pvp排名

userDataTable记录用户的基本信息，如金钱，通关情况等

Lib： 一些实体对象，如卡牌，卡堆，玩家等

baseCard表示卡牌的基础类

heroData用于存储英雄卡牌的相关数据

hero表示一张英雄卡牌

legendData 传奇的相关数据

legend传奇卡牌的实例

由hero可组成heroHeap，作为战斗中的一列

三个heroHeap和一个legend组成battleUser

Battle由两个battleUser组成

多个战斗统一在battleField中管理

战斗中英雄卡牌有可能受到技能攻击而附加一些状态，这些状态用heroStatus管理

heroStatus为状态status的集合

userData表示一个用户所有需要的数据

fence表示游戏中的某一关

pvpBattle表示pvp中的战斗对象

loadData： 从data中导入文件的方法

netword： 网络

network初始化网络连接

netstream用于网络数据的收发

connectionPool用于管理所有连接

service： 一些公用服务类

accountService管理账户相关的服务，如注册，登陆等

battleService管理战斗信息，如开始战斗，战斗中移动卡牌等

chatService管理用户间的聊天

friendService管理用户间的好友关系

heroService管理卡牌的组织，如配置卡牌的队形等

heroUpgrade管理卡牌升级

mainService把服务分发到不同的service中

onlineUser管理所有在线用户的数据

powerResume定期刷新用户的活力值

pvpService用于处理用户将相互pk

storeData定期存储内存中的数据

timer计时器，用于管理定期执行的任务

skill： 所有技能