第一版本实现的功能

1. 帐号系统

如仅接入微信，采用微信的登录、支付系统。

如果自建系统，仅有登录，暂无支付方式。

1. 积分系统

初步实现游戏结束后加分，扣分

1. 简单动画

游戏结束成功或者失败

逻辑

服务端

1.匹配

根据积分，加入等待队列。有四人排队，可以组一队。

房间概念

是否付费？如何匹配？先有房间+房主，再组队进人？

还是四人够了就有房间？ 待定

准备阶段

当四人都已准备，房间开始

当四人有一人退出，视为房间销毁。

需要记录的数据

当前房间打到的主 如有人员变动，主从2开始

打完这局可以自由选择是否继续准备

1. 发牌 第一局随机发牌
2. 抢主（如无庄家，最后一个反主的认为是庄家）

客户端

1. 匹配-查找房间
2. 准备
3. 收牌
4. 抢主 反主判定