**Electronic Chips 电子筹码**

电子筹码，省去了实物的负担。最典型的是德州扑克的虚拟筹码。电子筹码不包含任何游戏逻辑，只是为了方便使用。

使用步骤

1. 用户打开软件，点击创建游戏。其他附近用户打开软件就能看到并加入。（必须在一个局域网内，后面可考虑蓝牙或者NFC）
2. 用户选择一种游戏类型：筹码或记分牌（记分牌后面再说）。以筹码为例
3. 房主进行虚拟筹码分配，庄家指定，游戏人数分配等
4. 庄家可以轮流做也可以指定某台设备做，庄家的任务就是在一轮结束后手动分配筹码到各个玩家。分配完成后，各个玩家点确认完成兑付。本轮结束。
5. 房主任何时候可以切换庄家以更换控制权。

庄家界面

1. 我的筹码界面（若庄家也是玩家），包含自己手中的筹码数，押注框，筹码兑换框，提交按钮
2. 押注界面，显示所有玩家当前押注情况，庄家有权对赌桌上筹码进行重新分配（拖至某人，或者拿入拿出等）。完成后需要点确认。待所有其他玩家同意后，筹码重新分配完成。
3. 庄家的押注界面可以有选项投射到电视上（电视盒子或者iTV，这样随时可看下注情况）

玩家界面

1. 自身筹码界面，同上
2. 押注界面（同上，但是只读）
3. 玩家押注界面能反映出庄家筹码移动的动作。

应用逻辑很简单，UI要求比较高，最主要要用的方便。

**后续：**

1. 电子记分牌：电子记分牌更简单，庄家记录下即可，其他玩家点确认后积分修改生效
2. 虚拟化扑克牌

房主在游戏开始前可以选择要什么样的牌，如一副，两幅，或者一副不带王，抑或自己选牌组成一副扑克

玩家多一个手牌界面，一个牌桌界面，庄家多一个发牌界面一个牌桌界面。发牌的时候可以选择平均法，或者一张一张发，总之不要有任何游戏逻辑，庄家想怎样来就怎样来。