

一.大厅(Lobby)

1.LobbyScene :大厅场景 ,Scene ,作为顶部 ,中部 ,底部三个 Layer 的容器 ;

2.LobbySceneTop :游戏场景顶部 ,本身是 Layer ,包含头像 ,ID ,反馈按钮 ,游戏规则按钮 ,设置按钮 ,如下图 :



3. LobbySceneMiddle :游戏场景中部 ,Layer ,包含公告 ,进入游戏 ICON ,如下图 :



4. LobbySceneBottom :游戏场景底部 ,Layer ,包含活动 ,分享和战绩按钮 (目前均为实现), 如下图 :



5. CustomServiceLayer：反馈对话框，Layer，内容如下：



6. RuleLayer：游戏规则对话框，Layer，包含游戏的规则，内置一个 ListView，存放游戏规则，可以滑动查看，如下图：



7. SetLayer :设置对话框 ,Layer ,包含设置游戏音乐 ,音效的音量 ,
切换账号和退出游戏 , 如下图 :



二.游戏(Game,显示相关)

1. GameScene : 游戏场景 , Scene , 作为头像层 , 准备层 , 扑克层 , 叫地主层 , 结束层的容器 ;

2. HeadImage : 头像 , Node , 包含头像框 , 头像内容 ;

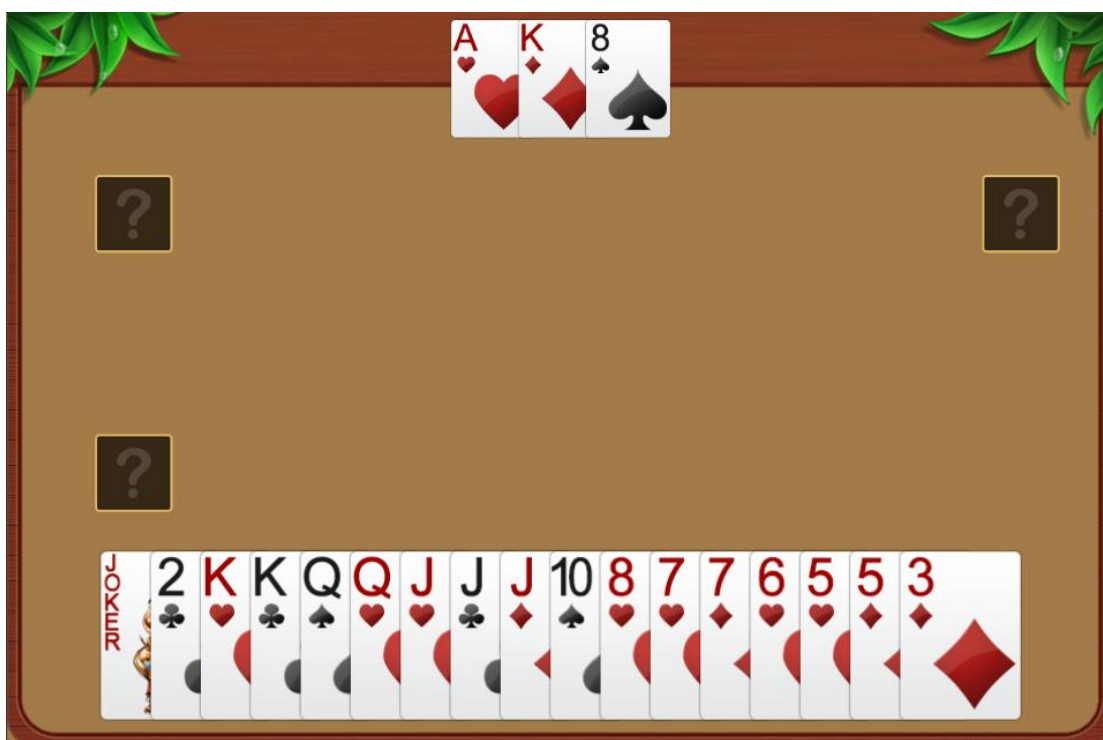
3. HeadImageLayer : 头像层 , Layer , 存放三个玩家的头像内容 , 如下图 (头像以外的内容为游戏场景背景):



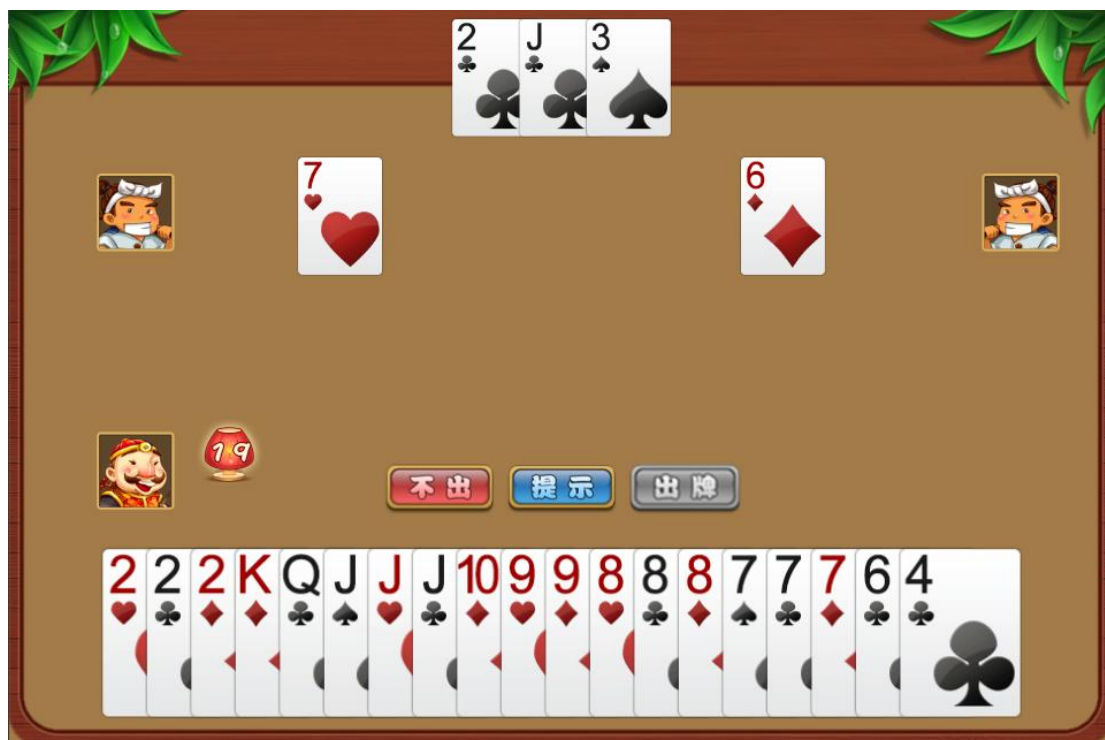
4. ReadyStateLayer : 准备状态层 , Layer , 存放三个玩家的准备状态 , 电脑玩家自动为准备 , 手动玩家点击开始按钮后 , 会显示准备状态 , 如下图 :



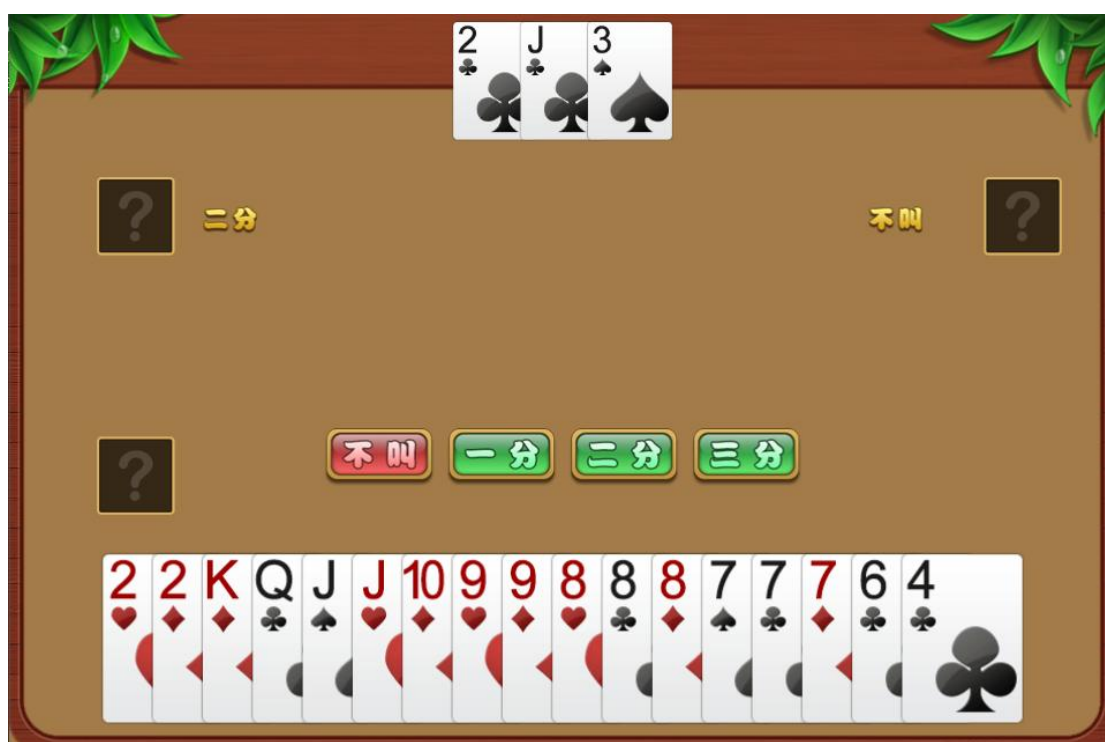
5. PokerLayer：扑克层，Layer，分为叫地主前和叫地主后，在叫地主前，仅显示手动玩家（自己）的牌，和预留给地主的牌，如下图：



在叫地主后，显示手动玩家（自己）的出牌按钮，三个玩家所出牌以及出牌倒计时器，如下图：



6. CallLandlordLayer :叫地主层 ,Layer ,显示各个玩家的叫分状态 ,
对于手动玩家 (自己) , 会出现叫分按钮 , 如下图 :



7. OverLayer : 结束状态层 , 根据手动玩家 (自己) 输赢 , 播放对应的
动画 , 动画结束 , 显示返回大厅按钮 , 如下图 :



8. Countdown：倒计时器，Node，显示玩家出牌剩余的时间，小于 5 秒时，会有闪烁效果；



9. PokerSprite : 扑克精灵 , Node , 包含一个扑克 Sprite , 以及一个 Poker 对象 , 存放该扑克精灵对应的扑克数据 (花型 , 数值):



三.游戏(Game,逻辑相关)

1. GameController : 游戏控制器 , 单例 , 负责运行当前游戏状态 , 切换游戏状态 ;
2. StartState : 开始状态 , 控制头像层 (HeadImageLayer) 显示 ;
3. ReadyState : 准备状态 , 控制准备状态层 (ReadyStateLayer) 显示 ;
4. DealState : 发牌状态 , 控制扑克层 (PokerLayer) 显示 , 洗牌 , 向三个玩家发牌 , 以及显示预留给地主的牌 ;
5. CallLandlordState : 叫地主状态 , 控制叫地主 (CallLandlordLayer) 显示 , 设置三个玩家叫地主的顺序 , 根据叫分决定地主等 ;
6. OutPokerState : 出牌状态 , 控制玩家出牌状态显示 , 手动玩家 (自己) 出牌按钮显示 , 三个玩家之家出牌的控制等 ;
7. OverState : 结束状态 , 控制结束层 (OverLayer) 显示 , 根据玩家是否胜利控制结束层显示胜利动画还是失败动画 ;
8. GameRule : 游戏规则 , 游戏规则逻辑相关 , 查找牌型 , 判断是否打得过上家的牌等 ;
9. Player : 玩家基类 , 包含手动玩家 (自己) 和电脑玩家的共有操作和变量 ;
10. HolderPlayer : 手动玩家 , 继承自 Player ;
11. ComputerPlayer : 电脑玩家 , 继承自 Player ;
12. HolderPlayerInstance : 手动玩家实例 , 单例 ;

- 13. ComputerPlayerInstanceOne : 电脑玩家 1 实例 , 单例 ;
- 14. ComputerPlayerInstanceTwo : 电脑玩家 2 实例 , 单例 ;
- 15. PokerController : 扑克控制器 , 洗牌功能 , 根据 Poker 获取 PokerSprite 等 ;
- 16. OutPokers : 出牌 , 存放上一个玩家的出牌信息 ;
- 17. PokerSetType : 所有合法出牌的类型 ;
- 18. CountdownController : 倒计时控制器 , 控制三个玩家倒计时器的显示和隐藏 ;

四.功能(功能类或者函数)

1. Singleton : 单例基类 , 所有的单例类应该继承该类 ;
2. ScalableMenuItemSprite : 封装的 MenuItem 类 , 简化 cocos2d 提供的 MenuItem 的使用 ;
3. EncodeUtil : 字符编码相关 , 主要用于将 GBT 转化为 UTF ;
4. MacroUtil : 常用的一些函数 ;
5. MusicUtil : 封装 cocos2d 自带的音乐库 , 简化操作 ;
6. PokerUtil : 扑克排序相关 ;
7. WindowUtil : 解决不同分辨率的适配问题 ;