在Scripts\Module\Card目录下创建一个Card类：

1. Card有2个类型：扑克牌类型和宝箱牌类型
2. 为扑克牌类型时有花色和点数2个属性
3. 花色有4种：黑桃、红桃、梅花、方块
4. 点数有13个：A,2,3,4,5,6,7,8,910,J,Q,K
5. 宝箱牌类型为预留类型，目前暂无功能逻辑

然后在符合MVC的构架下，在合理的地方创建一个生成一张牌的方法：

1. 这个方法要传递卡牌类型参数
2. 如果是扑克牌类型，则还要传递花色和点数参数
3. 还有一个预制体加载的父对象参数
4. 然后克隆一个Card预制体，预制体在Resources\Models\Card.prefab
5. 将Card.cs脚本作为Component添加在Card预制体上
6. 然后根据花色和点数在Card预制体的Image显示对应图片
7. 图片目录为：Resources\Images
8. 梅花A的图片名称为c01，到梅花K的图片名称为c13
9. 方块A的图片名称为d01，到方块K的图片名称为d13
10. 红桃A的图片名称为h01，到红桃K的图片名称为h13
11. 黑桃A的图片名称为s01，到黑桃K的图片名称为s13
12. Card预制体上已经有Box Collider 2D组件了，点击Card预制体打印出当前卡牌的花色和点数

帮我设计一个功能：

1. 可以传递1个整型参数，这个整型参数表示几副扑克牌
2. 例如参数为1，表示1副扑克牌，然后就生成1副扑克牌中的52张牌
3. 如果参数为2，就生成2副扑克牌总计104张，以此类推
4. 然后将生成的牌存放在一个集合中，键为花色和点数的字符串组合，值为卡牌对象

再设计一个功能：

1. 可以传递1个卡牌集合，1个Transform对象
2. 然后随机卡牌集合中的一张牌，克隆到Transform对象下，坐标随机，但卡牌不能超出Transform对象的范围
3. 直到卡牌集合为空
4. Transform对象下的卡牌会相互遮挡，卡牌完全无遮挡时才能触发点击，否则不能触发点击并且卡牌变灰

实现以下功能：

1. 使用RandomDealCards方法将所有卡牌克隆到对象（假设为对象A）之后，对象A下的所有卡牌存放在集合A中，键为花色和点数的字符串组合，值为卡牌对象。
2. 点击卡牌之后，将卡牌父节点改为对象B，并将对象B下的卡牌从集合A删除，然后添加到集合B中，键为花色和点数的字符串组合，值为卡牌对象。
3. 集合B中最多5张卡牌

实现以下功能：

1. 当容器B中至少有1张牌时开始判断：
2. 如果有5张牌花色和点数都相同，则为“同花五条”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“同花五条”
3. 如果有5张牌花色相同，并且其中3张牌点数一样，另外2张牌点数也一样，则为“同花葫芦”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“同花葫芦”
4. 如果有5张牌点数相同，则为“五条”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“五条”
5. 如果有5张牌花色相同并且点数连续（A,2,3,4,5和10,J,Q,K,A也算连续），则为“同花顺”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“同花顺”
6. 如果有4张牌点数一样，则为“四条”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“四条”
7. 如果有3张牌点数一样，另外2张牌点数也一样，则为“葫芦”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“葫芦”
8. 如果有5张牌花色相同，则为“同花”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“同花”
9. 如果有5张牌点数连续（A,2,3,4,5和10,J,Q,K,A也算连续），则为“顺子”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“顺子”
10. 如果有3张牌点数一样，则为“三条”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“三条”
11. 如果有2对点数不同的对子，则为“两对”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“两对”
12. 如果有2张点数相同的牌，则为“对子”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“对子”
13. 不满足以上所有情况，则为“高牌”，这个类型要记录下来，以后的功能要用。输出“高牌”

修改DealCardsToContainerA方法中设置卡牌坐标位置的逻辑，改为以下功能：

1. 先按顺序获取containerA的子对象，并保存在List中
2. 然后将List中第1个子对象的坐标赋值给第1张牌，第2个子对象的坐标赋值给第2个张牌。当List中对象用完时又使用第1个子对象的坐标继续赋值给下一张卡牌，以此类推。