# EPoker 房间/玩家属性列表

房间属性:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 key | 类型 | 注释 |
| is\_playing | bool | 游戏正在进行? |
| current\_cards | string ser(List<CardInfo>) | 当前(上一轮)发出的牌;  每个玩家成功发牌后,将此替换; |
| current\_cards\_actor\_id | int | 当前(上一轮)发牌的玩家 id;  每个玩家成功发牌后,将此替换; |
| active\_actor\_id | int | 当前轮到的玩家 id; |

玩家属性:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 key | 类型 | 注释 |
| is\_ready | bool | 玩家已准备? |
| hand\_cards | string ser(List<CardInfo>) | 玩家手牌;  当房主点击开始按钮后,为每个玩家生成本轮的手牌; |
| my\_turn | bool | 轮到玩家?  只有一个玩家为 true; |
| first\_get | bool | 第一个抓牌?  只有一个玩家为 true;  为生成手牌时提供依据; |
| is\_win | bool | 玩家已经胜利(出完牌)? |
| rank | int | 玩家排名;  当玩家胜利后赋予名次值;  之前初始值为-1; |
| team\_id | int | 队伍 id,在生成本轮手牌时确定 |
| is\_team\_win | bool | 本轮本队获胜?  在游戏结束时的 CalcMatchResult 中确定 |