

在这里言简意赅地表明方法与接口的使用场景和实际效果，也许不够规范，请别太在意。
一些在其他模块不会调用或者不常用的方法可能会略去

UIManager: 几乎所有和游戏主页面相关的 UI 交互都在这里实现

方法名	功能
PrintLog(string <i>log</i>)	输出日志到下方的 LOG & DETAILS 中（自动换行）
ShowCommunityCard(Card <i>card</i> ,int <i>cardPlace</i>)	显示公共牌，传入要显示的牌和牌的位置（0~4）
SetPlayerOnSeat(Player <i>p</i>)	让玩家信息面板显示在合适的位置，返回生成的 PlayerObject
UpdateCoinsPool(int <i>change</i>)	更新奖池直接调用这个!! 直接将变化落实到 GlobalVar 并显示。 如果输入负数代表奖池全部被赢走，清 0
UpdateGameRounds()	直接读取 GlobalVar 更新当前场数

InitialPanelManager: 游戏设定环节的信息传入传出在这里实现

方法名	功能
AddSelectablePlayerButton(Player <i>p</i>)	将加载到的 Player 与一个按钮绑定，用户得以选择 Player

PlayerObject: 玩家信息面板实体

方法名	功能
ShowCards()	将 PlayerObject 对应的 Player 中的卡牌显示出来
HightLightAction_AvatarChange()	头像切换为行动中
BackToWaiting_AvatarChange()	头像切换为等待中
QuitTheGame_AvatarChange()	头像切换为离场
UpdateCoinsCount(int <i>change</i>)	下注与赢钱都直接调用这个!! 直接将变化落实到 Player 并显示。 如果操作后玩家 coins 将为负数则会直接 return。