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 *log*) | 输出日志到下方的 LOG & DETAILS 中（自动换行） |
| ShowCommunityCard(Card *card*,int *cardPlace*) | 显示公共牌，传入要显示的牌和牌的位置（0~4） |
| SetPlayerOnSeat(Player *p*) | 让玩家信息面板显示在合适的位置，返回生成的 PlayerObject |
| UpdateCoinsPool(int *change*) | 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 *p*) | 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 change) | 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。 |