1. Plyer:
   1. 性质：
      1. 点数
      2. 牌堆
   2. 方法：
      1. 投色子
      2. 抓牌
         1. 一开始发牌由四个玩家轮流抓牌代替，发牌函数写在GameManager
      3. 出牌
      4. 杠牌
      5. 吃牌
      6. 碰牌
      7. 和牌
      8. 点数更改
2. Tile:
   1. 抽象类
      1. 万
      2. 筒
      3. 条
      4. 风（东南西北）
      5. 中发白
   2. 方法：
      1. None
3. dose:
   1. 性质：
      1. 六面
   2. 方法：
      1. 随即点数
4. GameBoard:
   1. 性质：
      1. 玩家手中的牌
      2. 玩家丢弃的牌
      3. 牌墙中的牌
      4. 当前出牌玩家
   2. 方法：
      1. 洗牌
      2. 摆牌
         1. 调用牌墙的内嵌函数
5. Wall(牌墙):
   1. 性质：
      1. 牌堆
   2. 方法：
      1. 建牌墙
6. GameManager:
   1. 性质：
      1. 游戏状态（等待，进行，暂停，结束）
      2. 庄家
   2. 方法：
      1. 定庄
      2. 轮换庄
      3. 开始游戏
         1. 调用GameBoard的洗牌函数
         2. 发牌（由四个玩家轮流抓牌代替）
      4. 结束游戏
      5. 检查胜利
      6. 计番并更改玩家分数
         1. 使用玩家内嵌函数
      7. 暂停游戏
      8. 继续游戏
7. Rules
   1. 性质：
      1. None
   2. 方法：
      1. 判断各种情况