

		玩家游戏选项接口表		
		依赖关系		
	1、网络对战			
	2、单机游戏			
	3、邀请好友对战			
	4、个人信息管理			
	5、个人资金管理			
	6、商家宣传			

			玩家游戏界面接口表			
		依赖关系				
	1、显示用户自己的手牌					
	2、显示用户出的牌					
	3、用户的碰操作					
	4、用户的杠操作					
	5、用户的胡操作					
	6、查看所有已经出过的牌					
	7、把系统分的牌发给用户					
	8、文字聊天					
	9、积分结算					
	10、显示用户碰的结果					
	11、显示用户杠的结果					
	12、显示用户胡的结果					
	13、检查用户的碰、杠、胡操作是否合法	3、4、5				
	14、邀请好友进入房间	是否为好友房				

		房间服务器接口表		
		依赖关系		
	1、产生一副牌	9、		
	2、判定游戏是否结束	7、		
	3、为当前轮次玩家提供一张牌	1、		
	4、为玩家提供初始手牌			
	5、处理玩家碰操作			
	6、处理玩家杠操作			
	7、处理玩家胡操作			
	8、判定当前轮次			
	9、判定4个玩家是否都准备就绪	11、		
	10、初始化牌	1、		
	11、接受4个玩家			
	12、玩家无响应处理			
	13、玩家掉线重连处理			
	14、玩家聊天信息的转发			
	15、玩家资金的结算	玩家资料管理接口表		

		管理房间服务器接口表		
		依赖关系		
	1、创建最大数量房间			
	2、状态监测			

		玩家资料管理接口表		
	1、玩家个人信息的更新			
	2、玩家资金账户的更新			

		信息提供商接口表		
	1、信息发布			
	2、信息修改			
	3、信息删除			
	4、查看已发布信息			

		管理员审核商家接口表		
	1、审核商家信息			
	2、发布商家信息			
	3、通知商家			

关于多线程

待测试	如果在java的一个类的主方法里创建了一个或多个线程，主方法应该是在这些线程运行结束后才会执行。因为如果不是这样的话，主方法执行完以后，这些线程的状态会发生改变，可能不太好。。。				