

GameRoomクラス

- データ
 - 手動入力 (add-game-group.componentで設定)
 - プレイヤー数 (numberOfPlayers)
 - 使用する拡張セット (isSelectedExpansions)
 - メモ (memo)
 - 自動入力 (add-game-group.service等で設定)
 - プレイヤー (後から追加) (players)
 - 自分の名前は自動入力
 - databaseKey
 - gameStateID
 - 日付 (date)
 - 参加順をシャッフルするshuffle配列 (プレイヤー順序の決定に使う)
 - ゲーム初期状態
 - selectedCards
 - BlackMarketPileShuffled
- メソッド
 - 参加待ちかどうか (waitingForPlayers: boolean)
 - 初期状態の生成 (カードの初期化) (initCards)

GameCard

- 一枚のカードは以下の情報を持つ
 - その名前 (「銅貨」など)
 - ID
 - 表裏の情報
 - クリックできる要素かどうかの情報
- 位置はそのコンテナにより表される.
- GameRoomクラス内のinitCardsではIDと名前のみ同期すればよい.

データの通信

- メンバー募集開始時に以下のデータを作成
 - プレイヤー数
 - 日付
 -
 - ゲーム初期状態
- ゲーム開始後
 - 操作列
 - チャット