

処理の流れ

- プレイヤー募集開始時にGameRoomクラスを作成 (add-game-group.component)
 - ゲーム初期状態はこのときに生成される
 - プレイヤーが全員揃ったら game-main.component へ画面遷移・ゲーム開始
- ゲーム中は操作列とチャットのみが同期される

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)
 - 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)
 - プレイヤー (後から追加) (playersName)
 - 自分の名前は自動入力
 - 複数人が同時に参加する可能性があるのでfirebaseのlistのpushメソッドで -> playersNameは配列ではなくオブジェクトに
 - selectedCards
 - ゲーム初期状態
 - selectedCards
 - BlackMarketPileShuffled
- メソッド
 - 初期状態の生成 (カードの初期化) (initCards)
 - プレイヤーのデッキ・手札の生成 (initDecks)

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.