Server:

1. 监听连接，收到连接请求（登陆），验证
2. 接受‘start game’指令，接受hero\_type和deck，放入等待池
3. 等待第二个连接的‘start game’，将之匹配
4. 匹配过程中，服务端收到的接口：p1.hero.hero\_type，p1.deck，p2.hero.hero\_type，p2.deck，并将对方的hero\_type发送到客户端
5. 随机选择先手，发给两个客户端信息(是否先手)
6. p.turn()将信息发送到另一方，其中若发现死亡信息则结束游戏，计算分数，断开与客户端的连接

client：

1. 所有操作需登录，需连接服务器
2. 选择英雄，卡组，选择‘start game’，等待服务端分配
3. 本地初始化己方和对方player，其中接收对方hero\_type，其他按照本地hero\_type和deck初始化
4. 从服务端接收先后手信息，发初始卡牌
5. 若先手，跳到6，否则跳到7
6. 运行p1.turn()，并将信息发送到服务端，一旦结束回合，发送结束标志，跳到7
7. 接收对方行动信息，运行p2.turn()，直到收到结束标志，跳到6
8. 从客户端收到游戏结束信息，本地告知游戏结果，结束游戏，断开与客户端的连接