1. 建立图结构 toJsonGraph(out string)
2. 单词库生成

从文本文件中提取出英语单词,以特定的格式存放到out(json)中 shilter(in,out string)

1. 字母序列自动生成模块，保证每个字母序列至少存在m个单词；
2. 预处理
   1. 初始化 fromJsonGraph(in, src string) \*Graph
   2. 读入单词库
   3. 找到字母序列中的单词，输出到out（words.json）
3. 开启服务，发送字母序列及单向加密的words.json到客户端
4. 【同步】所有玩家开始游戏，每生成一个单词，验证其合法性（客户端完成）
5. n秒后（计时模块）收集玩家结果
6. 统计分数，进行排序，并公布排名结果