场景一、

子板周期性向主板发送

comtype=0x0101,roomid=1,id=1,frameid=32,carId=0,score=0(未刷卡)

一个房间4个ID都在线，则该房间可用

场景二、

分配房间

主板开始计费，**记录双卡的ID，**则主板向对应房间的四个子板下发

comtype=0x01,None

子板接收到命令，则开始进入初始界面

场景三、

有一个人选择庄家，则子板向主板发送确认命令

comtype=0x0102,roomid=1,id=1,frameid=32,carId=0,score=0(未刷卡)

主板记录房间已有庄家

主板分别向子板发送身份命令

comtype=0x02,master=1 //庄家

comtype=0x02,master=2 //闲家

子板接收到身份命令则设置自身为庄家或者闲家，换庄按钮显示，庄/闲按钮不可用

场景四、

点击换庄，则子板向主板发送换庄命令

comtype=0x0103,roomid=1,id=1,frameid=32,carId=0,score=0(未刷卡)

主板分别向子板发送身份命令

comtype=0x03,master=0 //无庄家

子板接收到身份命令则设置自身为空闲，换庄按钮隐藏，庄/闲按钮可用

场景五、

如果检测到刷卡，则将卡号写入到label，换位按钮显示

则子板向主板发送分值请求

comtype=0x0106,roomid=1,id=1,frameid=32,carId=0,score=0(未刷卡)

庄家向对于的子板发送

comtype=0x03,master=1,result=212//庄家，得到的值为分值

如果点击换位按钮，则清除label，换位按钮不显示

场景六、

如果已分配身份(庄/闲)，且已刷卡，则准备按钮可用

如果是庄家且点击准备按钮，则子板向主板发送开始命令

comtype=0x0104,roomid=1,id=1,frameid=32,carId=0,score=0(未刷卡)

主板判断房间是否有且只有一个庄家、且对应的ID是开房的时候的ID，则同意开局

主板分别向子板发送是否开局命令

comtype=0x03,master=1,result=1//庄家

如果result为1则跳转到运行界面

如果不同意开局，主板分别向异常子板发送否决原因

comtype=0x03,master=2,result=2/3/4，//闲家

如果result为2/3/4，则弹出提示，请刷卡，

2为请选择庄家、3为请刷卡、3为请准备开局

跳转到游戏界面后

点击服务，则子板向主板发送服务请求

comtype=0x0104,roomid=1,id=1,frameid=32,carId=0,score=0(未刷卡)

主板收到请求，则弹出room=1，id=1,客户在请求服务

点击结算按钮，则弹出请刷卡界面

在刷卡界面，

显示实时分数，右侧是提交按钮

用户点击提交按钮，右侧是重置按钮

则子板向主板发送

comtype=0x0105,roomid=1,id=1,frameid=32,carId=0,score=123,,score\_up=923(未刷卡)

主板记录提交的值，如果庄家发送了提交按钮，则进行判断是否提交的值的总和是否符合规则，如果符合规则，主板成功轮数加1，则主板向子板发送提交成功的命令

comtype=0x05,master=2,result=0，//闲家

如果不符合规则，则主板向所有子板发送提交失败的命令

comtype=0x05,master=2,result=2/3/4，//闲家

2为有玩家未提交、3为计数失败，请重置后，重新计算

如果子板接收到提交成功的命令，则跳转到准备界面

圈的判定规则是所有人都做了一次庄

锅的判定规则是有一个人钱输完了

当前锅的筹码和总的筹码

游戏中，钱输完了，要重新开房，自动结算，可以选择重新开房，则重新分配筹码