1. 初始为： ID , NAME,游戏阶段为：预选赛，玩家状态：已连接 其他为空
2. 报名后： 玩家状态为:已报名
3. 比赛开始： 游戏状态：KO开赛 对手ID: 等级： 组号：对手组号 变为并填充内容
4. 自己出拳后：
   * 1. 自己的：手势、玩家状态为：回合开始
     2. 对手的：玩家状态为：回合开始
5. 对手出拳后：

如果输，玩家状态：观战 如果赢，玩家状态：回合结束，如果有下一组赛，分配：等级、组号，对手组号、游戏阶段变更

如果赢得比赛，是否擂主：为擂主，对手ID，等级，组号，对手组号，游戏状态：KO赛终 重置

1. 下注开始：
   * 1. 游戏阶段：PK赛 游戏状态：PK开赛 ，对手ID,等级，组号，对手组号，重置
2. 下注：
   * 1. 下注点数变更
3. 下注结束：
   * 1. 下注高者 对手ID分配，游戏状态：PK赛中
     2. 擂主：是否擂主：重置，对手ID 分配
     3. 其他：游戏阶段：PK赛
4. 擂主出拳或玩家出拳：
   * 1. 擂主 玩家状态：回合开始，手势变更
     2. 对手 玩家状态：回合开始
5. 挑战着出拳：
   * 1. 胜者： 是否擂主：擂主，本轮结果：获胜 玩家状态：回合结束
     2. 失败： 本轮结果：失败 玩家状态：观战
6. 循环到下注开始 –》

12、如果比赛为平 :本轮结果为:输赢结果

当我接收到服务器发来的指令后

所有的指令，都会走这个流程

If  **state==2**

已登录事件

Else if **state==1**

观战事件

Else if **state==3**

已报名事件

Else if **gstate==1**

KO开始事件

Else if **gstate==1 state=4**

KO回合开始事件

Else if **gstate==1 state=5**

KO回合结束事件

Else if **gstate==3**

KO结束事件

Else if **gstate==4**

下注开始事件

Else if **gstate==5**

下注结束事件

Else if **gstate==5 state=4**

PK回合开始事件

Else if **gstate==5 state=4**

PK回合结束事件

Else if **gstate==6**

PK结束事件

事件说明:

已登录：显示登录成功

已报名：显示报名成功

观战： 显示观战中

KO开始：显示比赛正式开始

回合开始：显示对手是XXX，请出拳

回合结束：显示对手出拳、输赢结果

如果赢，等待对手

如果输，转入观战

如果平，重新出拳

KO结束：显示比赛全部结束，冠军是XXX

下注开始：显示挑战赛正式开始

开始下注

下注结束：显示擂主和挑战者

回合开始：显示对手是XXX，请出拳

回合结束：显示双方出拳、输赢结果

如果赢，显示您是擂主，等待对手

如果输，显示准备重新下注

如果平，重新出拳

PK结束：显示PK赛结束，最终擂主是XXX