代码结构：

images文件夹：有所有的卡牌图片，以及一个csv文件，保存着卡牌信息，包括名称，id，对应的图片，以及张数。

card.py:对一张卡牌进行建模，也就是Card类，属性包括id,name,图像信息。该文件中包含一个函数，用于从csv文件中读取所有卡牌信息，并创建卡牌组

client.py:对客户端进行建模，并提供main入口。

ClientBackGroundThread.py:客户端子线程函数，和GUI线程同步运行

ClientGui.py: 客户端主界面

Constant.py: 一些常量定义

Deck.py: 界面中的deck

event.py: 对事件进行模拟

loginDialog.py: 客户端登录界面

player.py: 对玩家进行建模

player\_view.py: 界面中某个用户的区域展示，包括上下左右四个方位

room.py: 对房间进行建模

server.py: 服务器端程序入口

服务器端启动后，会创建一个tcp socket，持续接受客户端连接，对于每个连接，创建一个子线程进行单独处理。

客户端启动后，首先弹出登录窗口，登录窗口中输入房间名称和用户名称后，进行登录。如果房间不存在，则该房间自动创建，并且该用户为该房间的管理员。如果房间已存在，并且用户已存在时，登录失败。如果用户不存在，则登录成功，进入到该房间。