1、存在的问题：发牌的时候随机性不够，或者过于随机导致牌型出现了散乱的情况，导致后面出牌能使用的牌技非常少。

解决方案：设立更好的随机函数，或者把牌放入双端队列中然后随机打乱，类似于现实中洗牌的策略——把一副完整的牌取出若干张然后插入到两侧，重复多次后牌型就足够无序。至于后者发生的概率很小，并且还和玩家有关，遇到问题的时候可以把问题归结于玩家技巧不足、运气太差等，一般发生概率小，玩家不会引起注意，引起注意了可以解释为技术不行。

2、存在的问题：出牌的判定过于死板，不利于增量式开发。

解决方案：可以事先确定牌型的判定，灵活的判断对应的牌示，首先不用考虑花色，所以只需要引入数字即可，然后可以排序，这样可以减少判断的条件，另外分为单张、两张、三张等方式判定，利于后续“X带X”、“飞机”等类型的确定。同时先判定最简单的，然后再判定复杂的，先找到共性，再分析个性，这样有利于后续增加牌型的编写。

3、存在的问题：设计的时候耦合度不低，逻辑设计和UI设计容易发生冲突，或者需要的数据在对方那里存储。

解决方案：事先商量好哪一个方面是应该共享的，哪一个方面是自己设计的，比如牌这个类就应该双方共享，逻辑设计的可以根据接口读取数据，UI设计可以根据结构设计牌面。同时双方发生冲突的时候再交流哪一方面应该共享，尽可能一次性的解决问题，然后继续设计。