游戏开始前玩家应该先进入客户端，然后以开房间、进入房间的形式进行游戏，房间上限为三人，当收到三位玩家的准备信息时，游戏开始。

斗地主游戏的主要流程大致分为五步：

1、洗牌

2、发牌

3、抢地主

4、进入出牌阶段

5、分胜负

具体步骤如下：

1、洗牌：

(1)生成牌组，即生成初始的54张牌，为了方便后续计算，牌面3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2、小王、大王设置为数字3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17，并不作为展示，仅便于后续比较大小。

(2)触发洗牌，将牌组初始数据打乱

2、发牌

(1)发牌

在数据层面上轮流将牌分发给三位玩家，留下最后三张牌作为底牌。

(2)通过动画把桌面的牌发给玩家们，对应的玩家生成对应牌面。

此时通过动画将发牌过程展现出来。

(3)发完牌后，需要对所有玩家的手牌进行排序，按照排面价值（价值按上方的设置数字后的大小处理）降序进行排列，如果牌面价值相等那么花色顺序不考虑。

在数据层面先将牌排好序，然后通过动画将其展现出来。

3、抢地主

(1)决定谁开始叫地主，系统随机选择一张牌，然后看哪个人手里有这张牌就从谁开始。

(2)玩家可以抢地主跟不抢

①不抢

1)由下一位玩家（逆时针顺序）来选择，同时保留原有叫地主的点数（1、2、3中选择）

2)如果三位玩家都不抢地主则本局流局，也就是从2重新开始

②抢地主

1)如果叫了1、2、3中一个点数，那么后面的人不可选择小于等于它的点数。

2)最后一个抢地主的人得到地主权，三位玩家再依次选择加倍或否。

3)把桌面的底牌翻开

4)把这三张牌分配给地主玩家

5)重新把地主玩家的牌进行排序

4、进入出牌（正式游戏的阶段）

(1)从地主开始按逆时针顺序在规定时间内轮流出牌（每一次只有一个玩家在出牌）

(2)出牌的玩家可以进行选牌

①点击牌的话可以进行选择

②再次点击的话就是取消选择

③玩家选牌完毕后可以进行出牌

1)判断玩家选择的牌型符不符合出牌的规则，不符合出牌规则无法出牌，此时把出牌的权利给下一个人，如果连续的两个人都无法出牌，那么第三个人将重新出牌，也就是设置为第一个出牌的人。

2)判断玩家出的牌，如果他是第一个出牌的人仅考虑（1）即可，如果是跟牌要比较是不是同类型的牌且比桌面上的牌大，不符合条件的无法出牌。

3)牌的类型分为王炸、炸弹、单牌、对子、三张牌、三代一、三代二（一对）、单顺子（≥5张）、双顺子（≥3对）、三顺子（≥2个）、飞机带翅膀（三顺+同数量的单牌或者同数量的对牌）、四代二（两张单牌或者两对牌），牌的大小比较为：单牌按价值比较大小，对牌和三张牌按价值比较大小，顺牌按照最大的一张的价值比较大小。其中除去王炸和炸弹之外，其余的必须同类型才能跟牌，炸弹出来之后原有出牌类型（也就是后面跟牌的人）改为炸弹，王炸最大。

5、分胜负

在每次出牌之后判断该出牌的人的牌是否为空即可分出胜负，如果地主牌为空则地主赢，否则任何一个农民位空则为农民赢，如果是加倍则赢者获得的欢乐豆加倍，输着扣除的欢乐豆也加倍，如果不加倍则为正常增加和扣除。

传统斗地主的大致逻辑图如下：

