1. 定义
   1. 棋子：
      1. 属性：ID、颜色、名称、是否选中、是否翻开
   2. 棋手：
      1. 属性：ID、是否可走（走棋方式待定？）、持子颜色、持有棋子列表
      2. 方法：棋手走子（棋子，规则）
   3. 棋盘：
      1. 棋盘格局行、棋盘格局列、 棋子布局数组[]
   4. 规则：
      1. 定义接口，实现类具体实现
2. 具体实现参见需求
3. 可能遇到的问题
   1. 结果判断
   2. 走棋方式:栈顶可走，出栈再入栈
   3. 水平竖直判断，边界，
   4. 相邻判断：有无棋子—是否兑子—是否为炮—是否可吃