**微信端优化:**

1. 关闭按钮可以复用
2. userInfo存了两次，缓存和app.globalData中，只存缓存就行了。
3. onMessage方法里，代码太长，应该封装几个函数来处理
4. onMessage中，当head== ‘joinSuccess’,’playerJoinOK’,’cancelReadyOK’，都要获取当前 房间成员列表，应该封装成一个函数。
5. 后端返回的数据，如果能给出玩家存活状态，前端就不用遍历来双重for来获取死亡 玩家

**微信端未完成功能**

Ajax部分:

加入对局的列表缺失

排名列表缺失

Socke部分:

邀请:逻辑未走通

开始游戏:定时器大部分没做

投票结束后的结果head分支未完成

重新开启游戏而不启动服务器时会有bug

房主开始游戏时未判断是否全员准备

游戏开始后上方的用户列表,缺少 当前该谁发言的提示

游戏的聊天过程写死,本来应该是有顺序的

词语应该优化

房间数人满后应不能加入

退出时退出功能未做