# 斗地主产品需求说明书

兼容性要求：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

版本号：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

评审人：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

撰写时间：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

目录

**[一、总体概论 3](#_Toc2371)**

[（一）项目背景 3](#_Toc2693)

[（二）项目目标 4](#_Toc22199)

[（三）兼容性标准 4](#_Toc21756)

**[二、客户端需求 4](#_Toc26636)**

**[三、 后台需求 4](#_Toc8687)**

**[四、 特殊需求 4](#_Toc1282)**

一、总体概论

（一）项目背景

等你乐斗地主是基于等你乐麻将手游平台上的三人斗地主游戏，玩家在创建斗地主房间时，可自行选择局数，玩法和倍数上限。

游戏规则如下：

1）游戏人数：3人

2）排数：54张牌，其中3张底牌，农民17张牌，地主20张牌

牌型

1）王炸（火箭）：即双王（大王和小王），最大的牌。

2）炸弹：四张同数值牌（如四个7）。

3）单牌：单个牌（如红桃5）。

4）对子：数值相同的两张牌（如梅花4+方块4）。

5）三张：数值相同的三张牌（如三个J）。

6）三带一：数值相同的三张牌+一张单牌。例如：AAA+3。

7）三带二：数值相同的三张牌+一对牌。例如：QQQ+KK

8）顺子：五张以上的连续单牌（如：678910JQ）。不包括2点和双王。

9）连对：三张或更多的连续对牌（如：33445566）。不包括2点和双王。

10）三顺：二个或更多的连续三张牌（如：991010、333444555666）。不包括2点和双王。

11）飞机带翅膀：三顺+同数量的单牌（或同数量的对牌）。（如JJJQQQ+45或JJJQQQ+44）。

12）四带二：四张牌+两手牌。（注意：四带二不是炸弹）。如AAAA+3+3或3333+4+8或6666+44+77.

流程

叫地主模式

1）随机选择3张牌作为底牌，将剩余的51张牌依次分发给3位玩家。

2）开局创建房间的玩家开始叫地主，非首局，则由对局先打完牌的赢家开始叫地主流程，玩家可选择“叫地主”、“不叫”，每当有玩家选择“叫地主”，倍数翻倍，底分不变。

3）一位玩家选择“叫地主”后，除第一位选择玩家有两次选择机会外，每个玩家都只有一次抢地主的机会。叫地主顺时针轮流，所有玩家均选择不叫，则流局，重新发牌。

叫分模式

1）随机选择3张牌作为底牌，将剩余的51张牌依次分发给3位玩家。

2）开局创建房间的玩家开始叫地主，后面的对局先打完牌的赢家开始叫地主流程，玩家可选择“1分”、“2分”、“3分”、“不叫”。

3）选择“3分”的玩家立即成为地主。

4）所有玩家都选择完后，叫分最多的成为地主。

5）每位玩家只有一次选择的机会。

6）玩家叫分不影响倍数，只增加底分。

7）所有玩家均选择“不叫”，则流局，重新发牌。

牌型大小

1、王炸（火箭）最大，可以打任意其他牌。

2、炸弹比火箭小，比其他牌大。都是炸弹时按牌的分值比大小。

3、除火箭和炸弹外，其他牌必须要牌型相同且总张数相同才能比大小。

4、单牌按分值比大小，依次是：大王＞小王＞2＞A＞K＞Q＞J＞10＞9＞8＞7＞6＞5＞4＞3,且不分花色。

5、对牌、三张牌都按分值比大小。

6、顺牌按最大的一张牌的分值来比大小。

7、飞机带翅膀和四带二，按其中的三顺和四张部分来比，带的牌不影响大小。

获胜条件

所有玩家选择“不叫”，将流局然后重新叫牌

积分算法

地主胜

地主得分为2\*底分\*倍数

其余玩家各得：-底分\*倍数

春天倍数翻倍

地主败

地主得分为-2\*底分\*倍数

其余玩家各得：底分\*倍数

春天倍数翻倍

注：倍数上限可选择：16倍 32倍 64倍

玩法：叫地主 叫分

（二）项目目标

玩家创建房间——开始游戏——符合游戏规则对局——牌局结算——战绩回放 流程畅通。

（三）兼容性标准

二、客户端需求

1.创建房间：玩家创建斗地主房间，需选择局数（可选8局或16局），玩法（可选叫地主或叫分），（倍数）上限（可选16倍或32倍或64倍），创建房间默认选择：局数：8局，玩法：叫地主，上限：64倍。

2.开始游戏：玩家进入游戏房间后自动准备，当前桌坐满3人，游戏自动开始。

3.叫地主/叫分：

首局：创建房间的玩家开始叫地主/叫分。

非首局：上局率先关牌的玩家开始叫地主/叫分。

4.出牌/提示/不要

对局中，玩家轮流出牌，当上一玩家出牌后，当前玩家手中牌可以大过上一玩家出牌，可选择出牌，提示或不要。

提示：可根据玩家手中牌面，提示玩家可打出的牌，玩家可以根据提示选择以何种牌出牌。

1. 后台需求

待定。

1. 特殊需求

1.自动pass：后台判断玩家手中的牌不能大过上家出的牌，5秒后玩家不点击“不要”按钮，后台自动不要，到下一位玩家出牌。

2.在对局过程中，玩家可以三带一，可以三带二，也可以三不带，四张一样的牌为炸，也可以四带二。

3.炸：倍数翻倍。王炸最大，倍数等同普通炸。玩家打出四带二倍数不变，王炸只能当炸出牌。

4.春天：春天倍数翻倍。