基本架构v1.0

TABLE属性：

静态数组Mahjong[]存108张麻将牌。

动态数组tem\_mahjong[]存每局牌排放顺序。

定义结构体数组

player\_information[4]{

hasplayed char[50][2];//每个玩家出过的牌 ，第一列表示花色有三个值（B饼，T条，W万），第二列数字表示花色的几

peng char[4][2];//每个玩家碰过的牌，第一列表示花色有三个值（B饼，T条，W万），第二列数字表示花色的几

gang char[4][4];//每个玩家刚过的牌，第一列表示花色有三个值（B饼，T条，W万），第二列数字表示花色的几，第三列表示杠的是谁的牌，第四列表示杠的类型，0暗杠，1直杠，2弯杠，暗杠和弯杠第三列存自己

};

数组play1\_peng\_mahjong[],

TABLE行为：

一、洗牌shuffle：输入玩家顺序

二、对玩家输出：字符串4位char[4]

Char[0]代表谁（0庄家，1234玩家）

Char[1]代表花色，B饼，T条，W万

Char[2]数字1-9

Char[3]0发牌，1打牌，2胡牌，3暗杠，4碰（实际），5弯杠（实际），6直杠（实际），7想碰，8想弯杠，9想直杠

三、判定：输入某个玩家的牌面，输出允许，不允许

四、算牌，计算牌面翻值大小，返回char[4],char[0]-5代表游戏结束，char[1]为=/-,代表输赢，char[3],char[3]为分数。