GUIen er bygd opp med Pane i bunn. Det er satt opp to rektangler som skal skille instillingene fra spillvinduet. Knappene vi har valgt å ta med er start, pause, reset, speed og color. Skal også sette opp en meny med andre instillinger som Save as GIF, Export statistics og Exit. Tanken er at temafargen når spillet startes er rødt, men endrer seg når brukeren velger farge på cellene sine. Rød skal være standard. Utseende på GUIen kommer nok til å endre seg i løpet av prosjektet.

Fordeler:

* Lett syntax å lære (XML).
* Koden for grensesnittet er separert fra logikken – mer ryddig.
* FXML er ikke et kompileringsspråk – trenger ikke å «rekompilere» koden for å se endringer.
* Kan brukes med hvilken som helst JVM språk som Java, Scala eller Clojure.
* Dra og slipp ved bruk av Scene Builder. Kjappere og lettere å sette opp GUIen.
* Enkelt å se for seg hvordan de ulike elemente blir satt opp.

Ulemper:

* Mindre koding som fører til at man lærer mindre (Scene Builder).