Die **GUIClient** Komponente bietet den Clients zu Anfang eine Oberfläche zur Anmeldung, sowie die Lobby und nach Spielbeginn eine Spieloberfläche. Die Komponente verwendet dazu die Schnittstelle **„IClientkommunikation“** um Daten an die **KommunikationClient** Komponente zu überreichen bzw. Daten von dieser entgegen zu nehmen. In der **GUIClient** Komponente kann man die Anwendungsfälle **„Am Server anmelden“, „Bereit melden“** in der Lobby-Oberfläche starten und die Anwendungsfälle **„Ersties verteilen“, „Spielzug durchführen“** (+alle Phasen)sowie **„Angriff abwehren“** in der Spieloberfläche starten.