**Интерфейс игры**

На данный момент существуют 3 функционирующих окна: *главное меню*, в которое пользователь попадает по запуску игры, *окно игры* – по запуску *Новой игры* и *окно свойств* объекта – по клику ПКМ на объекте.

**Функционал**

Реализован интерфейсный функционал окна главного меню, окна игрового поля, окна свойств выбранного объекта. Стиль для ландшафта задается в зависимости от их типов. Ландшафты, в свою очередь, представляют собой набор фигур, для которых также заданы стили в зависимости от типа фигуры. Каждый тип ландшафта может быть представлен фигурами: polygon, polyline, circle, segment, point. Unit’ы в игре отображаются в зависимости от типа и принадлежности стороне игрока. При наведении курсора мыши на объекты отображаются их типы. При щелчке правой кнопкой мыши на объекте показывается окно с его свойствами.

С помощью ЛКМ делается выбор unit’а на карте. Выбирается место на карте, куда перемещается unit (тоже ЛКМ). Либо выбирается группа из unit’ов и аналогично перемещается. Если же при выборе unit’а нажать ЛКМ на один из unit’ов противника, начинается атака. Пауза в игре устанавливается нажатием клавиши SPACE на клавиатуре, либо в правой колонке по нажатию соответствующей кнопки. В правой колонке можно перейти в главное меню либо перейти в раздел настроек. Также реализовано масштабирование карты, которое также управляется в правой колонке. В верхнем баре отображается краткая информация об объектах, на которые наведен курсор. Для более подробной информации нажимается ПКМ на объекте. В окне свойств объекта отображаются все имеющиеся у него на данный момент времени свойства. В интерфейс встроен таймер, останавливающийся во время паузы.

**Unit’ы**

Unit’ы обозначены по системе условного обозначения войск НАТО. Объекты активного игрока обозначены красным цветом. Реализована анимация во время атаки. Выделение unit’ов показывается границей зеленого цвета вокруг объекта.

**Реализация**

За игровой интерфейс отвечает проект SummerGame. Графическая сторона построена на системе WPF и размечена на XAML с применением графических изображений. Взаимодействие с моделью игры происходит при помощи привязки данных. Разметка каждого отдельного элемента интерфейса реализована с помощью шаблонов данных и хранится в соответствующих ресурсах.