Елементи на играта:

1. Поле – Canvas (*Iliana*) **status: Done**
   1. Background sheet (*Lyubo*)– заден фон на играта, статичен, бойно поле, арена и т.н. с размерите на канваса.
2. Players
   1. Player 1 – manual – управлява се от играча
      1. Actions (*Iliana*)
         1. Move – движение напред,назад, скачане
         2. Intersections – засичане с другия играч, удар и т.н.
         3. Points – точки при съприкосновение с другия играч
      2. InputHandler (*Aneliq*)
         1. Keyboards input – клавиши с които се движат играчите
      3. Sprite sheet (*Lyubo*)–
         1. Moves – ред от Spritesheeta- за движението на героя
         2. Attacks – ред от Spritesheet-a за акатаката, удар с ръка, удар с крак, с меч и т.н.
   2. Actions Playеr 2 – random – управлява се от компютъра
      1. Actions (*Lyubo*)
         1. Move – движение напред,назад, скачане – може да се направи с рандом движения
         2. Intersections – засичане с другия играч, удар и т.н.
         3. Points – точки при съприкосновение с другия играч
      2. Sprite sheet (*Lyubo*)
         1. Moves – ред от Spritesheet-а за движение напред назад и скачане
         2. Attacks - ред от Spritesheet-a за акатаката, удар с ръка, удар с крак, с меч и т.н.
3. Menu
   1. New Game (*Genoveva*) – стартира се играта
      1. Spritesheet с картинка на бутона(*Lyubo*)
         1. Натиснат
         2. Ненатиснат
   2. Quit (*Genoveva*) – излиза се от играта
      1. Spritesheet с картинка на бутона(*Lyubo*)
         1. Натиснат
         2. Ненатиснат
   3. About (*Genoveva*) – списък с екипа работил по играта.
      1. Spritesheet с картинка на бутона(*Lyubo*)
         1. Натиснат
         2. Ненатиснат