Список методов, которые требуются от Arcomage.Core в Unity3d

1. Добавить игрока
2. Начать игру
3. Информация о том, какое действие необходимо выполнять сейчас:
   * Получить карты для игрока
   * Ожидание хода игрока
   * Анимация использования карты игрока
   * Обновление статистики игроков
   * Завершение хода игрока
   * Анимация стола противника
   * Анимация использование хода противника
   * Завершение хода противника
4. Статистика игрока
5. Статистика противника

Теперь рассмотрим более подробнее действия:

* + Получить карты для игрока

1. Обратиться к ядру и получить ровно столько карт, сколько необходимо для игрока
2. Отобразить их на поле игрока
3. Unity не должен знать, сколько ему необходимо отобразить карт. Это обязанность ядра
   * Ожидание хода игрока
4. Никаких изменений не должно происходить на столе. Пока не произойдет событие использование карты игрока
   * Анимация использования карты игрока
     1. Карта должна исчезнуть
     2. Если карту невозможно использовать, должно сработать событие получить карты для игрока, в котором будет именно эта же карта
     3. Она должна расположиться на месте откуда ее вызвали
     4. Если карту возможно использовать, должно выполниться событие – обновление статистики игроков
     5. Далее выполняется событие – Получить карты для игрока, но уже в данном случае новой карты
     6. Добавляется событие – Завершение хода игрока
   * Обновление статистики игроков
     1. Происходит повторный запрос и перерисовка параметров игроков
   * Завершение хода игрока
     1. Карты становятся недоступными для выбора
     2. Выполняется Анимация стола противника
   * Анимация стола противника
     1. Карты переворачиваются рубашкой вверх
     2. Отображается индекатор размышлений противника
     3. Ожидание события - Анимация использования хода противника
   * Анимация использование хода противника
     1. На стол вбрасывается та карту, которую противник использовал или сбросил
     2. Зависает на некоторое время, чтобы игрок успел ее разглядеть
     3. Разрушается
     4. Запускается событие – обновление статистики игроков
     5. Запускается событие – завершение хода противника
   * Завершение хода противника
     1. Карты становится доступными
     2. Выполняется – ожидание хода игрока