

Zespół:
Mateusz Kobak,
Krzysztof Piesiewicz,
Tomasz Grześkiewicz,
Karolina Gabara

Opis GUI

Interfejs użytkownika podczas rozgrywki jest podzielony na trzy części:

1. Widok stołu:

Drzewo zagranych kart. Jeśli okaże się to istotne, również z dołączonymi avatarami gracza atakującego i atakowanego.

2. Widok stanu gry

Lista graczy wraz z ich avatarami. Zaznaczona jest liczba żyć oraz istotne atrybuty.

3. Widok gracza

Własny avatar, liczba pozostałych żyć, karty na ręce oraz posiadane atrybuty. Także przyciski potrzebne w niektórych sytuacjach w grze (część widoczna cały czas - np. *pas*, reszta jedynie w danych sytuacjach).

Interakcje:

1. Zagrywanie karty przez gracza jest możliwe poprzez przeciągnięcie karty z *widoku gracza* na *widok stołu* w odpowiednie miejsce (na konkretną kartę lub puste miejsce).
2. Przy wyborze celu ataku pojawi się interfejs *wyboru celu*.
3. Po jednokrotnym kliknięciu na kartę karta pokazuje się ona w większym rozmiarze.