UI显示部分主要分为4个不同的阶段：

1. 个人账户登陆界面；
2. 三人准备阶段；
3. 三人抢地主界面；
4. 三人出牌阶段；

具体显示界面；

* 1. 个人账户登陆界面：

对于个人账户登陆界面，应当提供账号登陆的一个**文本框**，登陆验证即可，登陆后即与服务器建立连接，并直接进入玩家房间。

* 1. 三人准备阶段：

三个玩家进入房间后，每个客户端中央都有一个**准备**按钮，每个玩家点击按钮后，点击信息都会传递给后端逻辑，并在ui界面显示出来使得当前房间内的玩家以及后来进入的玩家都能够看到，由后端逻辑判断是否满足三位玩家且是否都处于准备阶段，此时前端等待后端逻辑部分的牌组信息以及哪位玩家首先抢地主的信息，接收到信息后会直接将牌的信息显示出来。接下来会进入抢地主界面。

* 1. 抢地主与不抢按钮是根据后端传递过来的信息决定显示在哪个玩家界面的，这一过程中（比如A玩家正在选择是否抢地主，B、C玩家是能够看到当前是由A玩家正在做选择的）。前端主要负责将玩家触发了哪个按钮的信息传递给后端，接着需要等待接受后端信息以决定是否需要将两个按钮移至下一个玩家。若一旦接收到后端抢地主成功的消息以及剩余三张牌的信息，前端则会将其显示出来。接着会进入出牌阶段。而若接收到后端三人都没有抢地主的消息，则应当返回2阶段。
  2. 出牌阶段类似于抢地主阶段，出牌与不出两个按钮依次在每个玩家的主窗口下显示。

在这一过程中，同样每个玩家都应当知道当前出牌的玩家是谁。不过这一过程中，对于玩家选出的牌，一旦其触发了出牌按钮，前端会立即将所要出的牌返回给后端判断是否合理，前端等待后端返回信息，以显示不合理提示或是将牌直接打出，不合理的话则依旧由当前用户出牌，否则直接移至下一玩家，此过程会循环直至某一玩家将牌全部打出。接着应当会返回2阶段。

流程图如下：

