# Proze Etap pierwszy

Okno Menu(1) zawiera opcje „start” „ustawienia” „najlepsze wyniki” i „wyjście z gry”. Opcja start przełącza użytkownika do Okna Nicku(2), gdzie wpisuje swój nick i zatwierdza go przyciskiem „Ok”, następnie przełącza go do Okna Gry(3). Opcja „ustawienia” przełącza użytkownika do Okna Ustawień(4). Opcja „najlepsze wyniki” przełącza aplikację do okna z najlepszymi wynikami(5) wypisanymi w tabeli, użytkownik może wyjść do menu za pomocą guziki „wyjście do menu”.

Okno Gry zawiera planszę ,gdzie będzie toczyć się akcja gry, a klawiszem „Esc” użytkownik może zapauzować(6) grę. Plansza przyciemnia się wtedy i wywoływane są przyciski „menu” oraz „wyjście z gry”, ponownym wciśnięciem klawiszu „Esc” gracz może kontynuować rozgrywkę. Pole gry zawiera 3 życia w prawym dolnym rogu, Nick gracza w lewym dolnym rogu i jego wynik pomiędzy. Celem rozgrywki jest obrona zamku znajdującego się nad wynikiem użytkownika poprzez strzelanie za pomocą kursora sterowanego myszką i jej lewym przyciskiem. Przeciwnicy będą posiadać ilość życia skalowalną z poziomem trudności (im wyższy poziom trudności tym większa ilość strzałów potrzebna do wyeliminowania wroga). Przeciwnicy będą nadchodzić ze wszystkich stron oprócz dołu planszy, gdy jakikolwiek wróg dotrze bazy umieszczonej nad wynikiem gracza, usuwane jest jedno życie. Po utracie wszystkich żyć gracz zostaje przełączony do menu, a jego wynik jest dodany do tabeli wyników.

Elementy dodatkowe:

- Muzyka, dźwięki

-Powerupy (podczas gry będzie można zestrzelić ikonkę która na pewien okres czasu zwiększy obrażenia)

Okno Ustawień zawiera dwa suwaki służące do ustawieniu dźwięków efektów oraz głośności muzyki w grze, suwak służący do ustawienia poziomu trudności rozgrywki oraz dwa przyciski „Ok” i „wyjście do menu”. Za pomocą suwaków użytkownik może ustalić głośność efektów lub muzyki w grze oraz zmienić poziom trudności na jedną z 3 do 5 opcji (w zależności od pliku parametrycznego).

Opcja „wyjście z gry” z Okna Menu, kończy działanie aplikacji.