Проект будет представлять собой игру, позволяющую проводить свой досуг с пользой, практикуя устный счёт. Игра будет стилизована под экран бортового компьютера космического корабля. При запуске игры, пользователя будет встречать стартовое окно с кнопками для старта игры, выбора сложности и показа лучших результатов, которые достигли игроки. При запуске уровня, будет отображаться главное окно, стилизованное под бортовой компьютер космического корабля, которое будет разделено на две части. В его правой части будет основной экран, где будет отображаться главный корабль игрока на фоне звёздного неба и различные космические объекты, которые собираются врезаться в корабль игрока. Задача игрока состоит в том, чтобы ответить на пример, который будет отображать бортовой компьютер в левой верхней части главного экрана. В левой нижней части экрана будет окно для вывода информации от бортового компьютера, например он будет предупреждать о движущимся навстречу кораблю астероиде, или о неправильном вводе ответа на пример. Между окнами вывода информации от бортового компьютера в левой части экрана будет поле для ввода игроком ответов на примеры. Жизни корабля будут отображаться в секундах на главном экране. Игрок будет иметь начальное количество секунд при старте игры и, при уничтожении космического объекта, собирающегося врезаться в корабль пользователя, путём ответа на нужно количество примеров, заданных бортовым компьютером корабля, игрок будет стрелять и уничтожать их и получать определённое количество секунд к своему счёту. В статистике лучших игроков будут те, кто набрал большее максимальное количество секунд за раунд. Секунды игрока во время игры, конечно, будут отсчитываться как на таймере, чтобы мотивировать пользователя решать примеры быстрее и потерять меньшее количество секунд. При добровольном завершении игры или при окончании количества секунд игрока, игры будет окончена и пользователя встретит финальное окно, показывающее максимальное количество секунд, которое игрок достиг за раунд.