1. Главное меню

На фоне красочной картинки в столбик располагаются кнопки меню: одиночная игра, сетевая игра, статистика, настройки и выход. Сверху располагается наименование игры «Судоку».

1. Настройка одиночной игры

При нажатии на кнопку «Одиночная игра» пользователь попадает на страницу настройки игры. Здесь пользователь видит сообщение «Выберете уровень задачи» и ниже список в строку 1,2,3,4,5. Причем подсвечиваются только доступные уровни. При нажатии на недоступный уровень приложение выводит во всплывающем окне ошибку: «Вы еще не достигли нужного мастерства». Чуть выше располагаются данные о вашем рейтинге и последних пяти играх в одиночной игре. При нажатии на доступный уровень происходит загрузка игры.

1. Одиночная игра

В центре экрана располагается игровое поле. Для заполнения клетки пользователю нужно нажать на нее и на выпавшей клавиатуре ввести цифру. В правом верхнем углу находится таймер. Чуть ниже «Ваш рейтинг:» и «Уровень задачи». В левом нижнем углу располагается кнопка помощи. При нажатии на нее вы переходите в режим подсказки. Для выбора клетки, которую пользователь хочет открыть, ему необходимо просто нажать на нее. После этого приложение возвращается в игровой режим. В правом нижнем углу располагается кнопка «Закончить». Таким образом пользователь отправляет поле на проверку. Если оно не заполнено до конца, приложение запрашивает подтверждение с предупреждением в виде всплывающего окна, что не заполнено n клеток. Если пользователь подтверждает завершение, он возвращается в главное меню, если нет – продолжает одиночную игру. Однако если при завершении все клетки были заполнены, пользователь попадает на страницу результатов.

1. Результаты одиночной игры

Здесь пользователю представляется полная информация о бананах, которые он получил в результате решения данной задачи. А именно, «Правильное решение: + n бананов», «Сохраненные подсказки: +m бананов», «Бонус за скорость: +q бананов». Внизу располагается общий рейтинг пользователя. Каждая из трех строк появляется по-отдельности, причем бананы прибавляются от 0 до полученного результат. Синхронно изменяется и общий рейтинг пользователя. После того как все очки начислились, ниже появляется кнопки «Сыграть снова» и «Вернуться в меню». При нажатии на первую пользователь попадает в Настройку одиночной игры, а на вторую – в Главное меню.

1. Выбор соперника в сетевом режиме.

При нажатии на кнопку «Сетевая игра» в Главном меню пользователь попадает на страницу выбора соперника. Слева располагается ваша картинка, под ней ваша статистика: рейтинг, количество игр в сети, количество побед в сети, результаты последних пяти игр. Справа располагается пустая рамка для картинки, в которой нарисован вопрос. Между картинками крутится значок загрузки. Как только система нашла подходящего соперника, справа появляется картинка, над ней логин противника, под ней статистика противника. В правом верхнем углу появляется минутный таймер, до истечения которого пользователям необходимо принять решение об игре. Под статистикой пользователя появляются кнопки «Готов» и «Найти другого противника». При нажатии на кнопку «Готов», рамка вокруг вашей картинки становится зеленой, причем это видно и оппоненту. Если соперник нажимает кнопку «Готов», то пользователь поймет это по зеленой рамке вокруг картинки соперника. Если оба игрока готовы, то происходит загрузка игры. Если пользователь нажимает на кнопку «Найти другого противника», то режим поиска запускается заново. То же самое происходит, если игру отменяет соперник или за отведенную минуту пользователи не успели принять решение.

1. Сетевая игра

Если оба соперника готовы, то загружается сама игра. В углах располагаются сквозные таймеры игроков. Чуть ниже находятся картинки игроков, а под ними – набранные за игру очки. В центре экрана находится игровое поле. Рамка игрока, чей ход идет в данный момент выделяется жирным цветом. В нижнем левом углу располагается кнопка «Выход», при нажатии на которую выскакивает всплывающее меню с подтверждением. Если пользователь все же хочет выйти, то ему засчитывается поражение, и он попадает в Главное меню. В противном случае остается в игре. Если игру покинул соперник, то пользователь попадает на страницу результатов с пометкой «Ваш соперник покинул игру». В правом нижнем углу располагается кнопка «Передать ход», которая активна только при ходе пользователя. При нажатии на эту кнопку ход переходит противнику, и на игровом поле появляется поставленная вами цифра. Как только все поле заполнено пользователь переходит к странице результатов.

1. Результаты сетевой игры

По окончании игры пользователь переходит на страницу результатов. Если игра была корректно закончена, то под картинками пользователей находится сообщение «Вы победили/проиграли 15:29». Иначе «Ваш соперник покинул игру». Ниже располагаются кнопки «Сыграть снова» и «Вернуться в меню». При нажатии на первую пользователь попадает в Выбор соперника в сетевом режиме, а на вторую – в Главное меню.

1. Статистика

При нажатии на кнопку «Статистика» в Главном меню, пользователь попадает на страницу со всевозможными статистиками. В табличке в левой части экрана расписан его рейтинг, число игр и число побед, пять последних результатов в одиночной и сетевых играх. В табличке справа находится список десяти лучших игроков. Этот рейтинг определяется следующим образом: берется процент побед в сетевых играх, если пользователь сыграл минимум 10 игр в этом режиме. Если пользователь не входит в эту десятку одиннадцатой строкой написано место пользователя в данной таблице с его процентным соотношением.

1. Кнопка Выход

При нажатии на данную кнопку на экране задается вопрос: «Вы действительно хотите выйти?» и ниже две кнопки ответа на одной строке: «Да» и «Нет». При нажатии на «Да» пользователь выходит из приложения, при нажатии на «Нет» пользователь возвращается в Главное меню.