

Στο παιχνίδι αυτό (mineCraftKappa) ο παίκτης μπορεί να περπατήσει σε ένα κόσμο απο κυβάκια. Το μέγεθος το ορίζει ο ίδιος απο τη γραμμή εντολών στο ξεκίνημα της εφαρμογής(input^3) δημιουργώντας έτσι ένα πίνακα backup[x=n][y=n][z=n] και αρχικοποιείται απο την εφαρμογή το πρώτο επίπεδο με κυβάκια τυχαίου χρώματος(μπλε, κόκκινο, κίτρινο και πράσινο) με τη drawScene() που ζωγραφίζει και χρωματίζει τα κυβάκια. Ο Παίκτης τοποθετείται στο δεύτερο επίπεδο στη μέση του κόσμου( $x = v/2$  και  $y = v/2$ ) και το κουτάκι το οποίο ξεκινάει έχει μοναδικό χρώμα(magenta). Έχει τη δυνατότητα να περπατήσει μπροστα ένα κουτάκι τη φορά στη κατεύθυνση που κοιτάει με το πλήκτρο 'W'(or 'w'), με τη συνάρτηση goForward(), αν έχει μπροστά του κυβάκι μοναδικό (στο ίδιο επίπεδο) τότε μπορεί να το αναίβει και να κερδίσει 5 πόντους αν δεν έχει, περπατάει χωρίς να αλλάξει επίπεδο ενώ αν έχει τρύπα πέφτει και σταματάει στο πρώτο κυβάκι που θα συναντήσει χάνοντας 5 πόντους για κάθε όροφο που πέφτει εκτός του πρώτου. Αν δεν έχει τους απαραίτητους πόντους χάνει μία ζωή(αν μείνει με μηδέν ζωές ο παίκτης χάνει και ενημερώνεται με μήνυμα αν θα ήθελε να ξαναπαίξει συνάρτηση restart()). Για να αλλάξει κατεύθυνση μπορεί να πατήσει το πλήκτρο 'D'(or 'd') για να στρίψει δεξιά, 'A'(or 'a') για να στρίψει αριστερά και τέλος 'S'(or 's') για να κάνει μεταβολή με τη συνάρτηση goRightOrLeft(int), κάθε αλλαγή κατεύθυνσης γίνεται σίγα σίγα για να μην χάνει ο παίκτης το προσανατολισμό του (αυτό επιτυγχάνεται με τη συνάρτηση slowRightOrLeft() και γίνεται με ένα χτύπημα στο κάθε πλήκτρο όχι παραταιαμένα, η κατεύθυνση στην οποία κοιτάει ο παίκτης κάθε φορά κρατιέται σε μια global μεταβλητή int humanView, και η θέση του παίκτη πάνω στο κόσμο κάθε φορά σε ένα πίνακα global 3θέσεων int humanPosition[0] x, humanPosition[1] y humanPosition[2] z.

Ο παίκτης έχει και κάποιες ικανότητες όπως, να μαζεύει κουτάκια με το πλήκτρο 'space' ένα κουτάκι τη φορά με την προϋπόθεση ότι έχει πάνω απο 5 πόντους που του κοστίζει αυτή η ενέργεια και το κυβάκι που βρίσκεται απο κάτω του χάνει 1 βαθμό απο το απόθεμα του και αλλάζει χρώμα(απο το κίτρινο μπορεί να πάρει 1 κουτάκι, απο το κόκκινο 2 και απο το πράσινο 3) απο το μπλέ και το magenta δεν μπορεί να πάρει κυβάκια αυτά γίνονται με τη συνάρτηση grabCube(). Αλλη μία ικανότητα του παίκτη είναι να τοποθετεί ένα κυβάκι τη φορά στο ίδιο επίπεδο του μία θέση μπροστά του (με το αριστερό κλικ του ποντικιού) κερδίζοντας 5 πόντους και χάνοντας ένα κυβάκι απο τα αποθέματα του global int holdCubes είναι το απόθεμα του παίκτη και αυτό επιτυγχάνεται με τη συνάρτηση buildCube(). Το κυβάκι αυτό παίρνει random μία τιμή απο το 0 έως και το 3 με τα αντίστοιχα χρώματα και αποθέματα.

Επίσης, μπορεί να καταστρέψει ένα κουτάκι μόνο του με το πλήκτρο 'Q'(or 'q') με τη συνάρτηση void destroyCube() και αν έχει κουτάκια απο πάνω αιωρούνται. Έχει την ικανότητα με το πλήκτρο 'R'(or 'r') να ρίξει όλα τα κουτάκια τα οποία αιωρούνται (η κατάρρευση φαίνεται σταδιακά) με την ενέργεια αυτή κερδίζει 10 βαθμούς με τη συνάρτηση slideDown(). Στη θέση που βρίσκεται ο παίκτης δεν γίνεται κατάρρευση. Επίσης μπορεί να καταστρέψει με το πλήκτρο 'E'(or 'e') ολη την κολώνα που βρίσκεται μία θέση μπροστα απο εκεί που κοιτάει με τη συνάρτηση destroyCubes με την ενέργεια αυτή αν υπήρχε έστω και ένα κυβάκι εκεί χάνει 20 βαθμούς αλλά κερδίζει μία ζωή. Τέλος με το δεξί κλικ του ποντικιού ο χρήστης απομακρύνει το κουτάκι που έχει μπροστά του κατα μία θέση αν αυτό έχει άλλο μπροστά του κάνει το ίδιο μέχρι να βρουν κeno και να σταματήσει, αν βγει εκτός ορίων εξαφανίζεται και σταματάει αυτή η ενέργεια. Τέλος αν ο χρήστης φτάσει στο τελευταίο επίπεδο κερδίζει 100 βαθμούς.

Ο κόσμος φωτίζεται με 4 κατευθυντικά φώτα στις 4επάνω γωνίες του κόσμου (directional light). Με κατεύθυνση προς τα κάτω (-z -1) αυτό γίνεται με τη συνάρτηση setLight(). Ο παίκτης απεικονίζεται με τη συνάρτηση drawAvatar() που βρίσκεται μέσα στη drawScene() δημιουργώντας και κίνηση όταν περπατάει(ενδεχομένως σε αδύναμα συστήματα να μην φαίνεται τόσο καλά και να πρέπει να τοποθετήσουμε τη κάμερα στο πλάι). Το Avatar απεικονίζεται με παραλληλόγραμμα για πόδια, χέρια και ένα μεγαλύτερο για το σώμα, ενώ για το κεφάλι έχει μία σφαίρα και για τα μάτια δύο πιο μικρές). Με την συνάρτηση colorCube() εμφανίζεται (επάνω και στη μέση) στο χρήστη το χρώμα απο το κυβάκι στο οποίο πατάει όπως και οι βαθμοί και οι πόντοι που έχει κάθε στιγμή (σαν

τη `drawText()`).

\*Στην έκδοση χωρίς το Avatar ο χρήστης μπορεί με τα βελάκια επάνω και κάτω να κοιτάξει το χρώμα που έχει το κουτάκι απο πάνω ή απο κάτω του αντίστοιχα (με ένα χτύπημα στο αντίστοιχο βελάκι). Αυτό επιτυγχάνεται με τη συνάρτηση `seeDownOrUp()` και αυτό γίνεται σιγά σιγα και επανέρχεται στην αρχική του κατάσταση.