1. Mechaniki

* Gracz będzie sterował statkiem kosmicznym, poruszać się będzie przy pomocy myszki, we wszystkich możliwych kierunkach (góra, dół, prawo, lewo). Będzie również oddawał strzały do meteorytów.
* Przeciwnicy – kamienie różnej wielkości, będą poruszały się w różnych kierunkach, większe po ostrzelaniu przez gracza, zmienią się w dwa mniejsze do momentu, w którym podział będzie niemożliwy. Trafiony przez kamień gracz, ginie.
* Świat nie będzie posiadał grawitacji, jednak meteoryty, nie będą wychodzić poza krawędź, lecz się od niej odbiją, natomiast jeśli gracz wleci w jedną ze ścian granicznych, zginie.
* Celem gry będzie zniszczyć wszystkie wyświetlone kamienie, zebrać ulepszenie, które losowo pojawi się na mapie i przejść do kolejnego poziomu.

2. Interfejs

* Przycisk Start do rozpoczęcia rozgrywki, wyświetla się na początku oraz po śmierci.
* You Win wyświetli się po zniszczeniu wszystkich kamieni
* Next Level przycisk, który przenosi do kolejnego poziomu
* Game Over wyświetli się po śmierci gracza, a następnie pojawi się przycisk Start.
* Na ekranie, będzie widoczny licznik zniszczonych kamieni oraz ulepszenia, z którego gracz aktualnie korzysta.

Update po programowaniu.

Nie udało mi się zrealizować większości założeń, już na poziomie sterowania graczem napotkałem pierwsze problemy, odrzuciłem sterowanie za pomocą myszki. Udało mi się stworzyć kamienie, dzieliły się po trafieniu pociskiem. Teraz ta funkcja już nie działa. Był moment w trakcie pisania kodu, kiedy kamienie średnie i duże dzieliły się, natomiast te średnie powstałe w wyniku ostrzału, nie chciały się dzielić i wyrzucało błąd. Przed napisaniem tego krótkiego sprawozdania postanowiłem sprawdzić, czy wszystko w dalszym ciąg działa poprawnie i okazało się, że kamienie już po pierwszym trafieniu zawieszają aplikację. Z ostatecznego projektu pozostało latanie statkiem i strzelanie do meteorytów. Zrezygnowałem też z blokady ścian, gracz oraz asteroidy przemieszczają się pomiędzy krawędziami.