Gra Tanki (Dyna Blaster)

W oknie otwierającym aplikacji jest pasek menu (1). Opcje do wyboru to Gra (2), która jest rozsuwanym menu i Pomoc (7), która jest wyskakującym okienkiem z instrukcją jak grać. W menu Gra są do wyboru opcje: Start, Wybierz mapę (4) , Najlepsze wyniki (3) i Koniec. Start powoduje pojawienie się okienka Nick (5), które wymaga od gracza wpisania swojego nicku. Gdy nie będziemy chcieli wpisać nicku, gra wróci nas do ekranu startowego. Następnie otworzy się nowe okno z grą (8).

W samej grze poruszamy się czołgiem po mapie-labiryncie, a głównym celem jest zniszczenie innych czołgów i znalezienie bazy przeciwnika. Część bloków labiryntu jest niezniszczalna, a część jest podatna na pociski czołgu. Niszcząc inne czołgi ułatwiamy wejście do bazy przeciwnika, a wejście skutkuje zmianą poziomu na następny. Gracz ma 3 życia domyślnie ustawione w pliku konfiguracyjnym. Czas przejścia poziomu jest ustawiony domyślnie w pliku konfiguracyjnym na 90 sekund. Punkty w grze będzie określał wzór zawierający czas przejścia mapy, ilość zniszczonych czołgów, ilość zniszczonych bloków i pozostałe życia. W razie przejścia wszystkich poziomów, gra zacznie się od nowa, ale punkty wciąż będą się dodawały do licznika.

Wzór jest określony jako „50\*k – 10\*b + t\*l”. ‘t’ jest czasem, który pozostał do końca mapy, ‘k’ oznacza ilość zniszczonych czołgów, ‘b’ to ilość zniszczonych bloków, a ‘l’ to liczba żyć.

Wraz z końcem gry wyskakuje okienko (6), na którym jest pokazany wynik gracza. Opcja OK bądź zamknięcie powoduje przejście do ekranu startowego.

Pozostałe opcje z menu Gra to Wybierz mapę, które daje nam opcję, od którego poziomu chcemy zacząć i Najlepsze wyniki, które ukazuje listę nicków i ich wyniki. Na liście będzie znajdować się tylko 5 lub 10 najlepszych wyników, które będą pobierane i zapisywane do pliku tekstowego. Opcja Koniec zamyka program.

