לאפליקציה אייקון של מכונית אשר מוצגת כאשר פותחים את האפליקציה. כשהמשתמש נכנס לאפליקציה, האפליקציה מבקשת מהמשתמש הרשאה למיקומו על מנת שבסוף בטבלת השיאים תהיה אפשרות למשתמש לקבל גם תמונה של מפת מיקומו (כנדרש בתרגיל). מוצג למשתמש מסך תפריט בו המשתמש לוחץ על אופציה שבה ירצה לשחק. ולאחר לחיצה על כפתור כלשהו ממה שמוצג- המשתמש מכניס את שמו. המשתמש מתחיל לשחק. לבסוף למשתמש קיימת האופציה להסתכל בטבלת השיאים ע"י לחיצה על מסך High score. הציונים מוצגים שם לפי סדר ממויין יורד (ההשוואה בוצעה על סמך הציון שקיבל המשתמש שזה למעשה משחק הנקודות שצבר במהלך המשחק).

המשחק עצמו—

עשיתי מטריצה שיושבת בתוך גריד. את המטריצה מיקמתי בתוך הגריד. ע"י המתודה setposition. האודומטר סופר את המרחק שהמכונית נוסעת בה. בתוך המחלקה של אלמנט יש משתנה int flag כשהמשתנה 1 מדובר על מטבע, 0 – מכשול שהוא אבן. המחלקה ציון מכילה 4 פרמטרים שהם השם, הציון שצבר המשתמש ו2 משתנים עבור המיקום וזה למעשה מה שיוצג בטבלאת השיאים. במחלקה sharedpreferenceManagaer מתבצעת בדיקה האם המשתמש כבר שיחק במשחק טרם המשחק הנוכחי -> במידה ולא, מוסיפים אותו לרשימה. במידה וכן-> מעדכנים את הניקוד לניקוד המקסימלי שקיבל.

את הmode של האפליקציה (מהיר, איטי, מהיר + סנסור , איטי + סנסור) מוגדר באמצעות enum. כאשר לחיצה על כפתור מעדכנת את הMode בהתאם ושולחת אותנו לMainActivity .

סאונדים-

יש סאונד המופעל בעת התנגשות של המכונית עם מכשול (בנוסף להודעה על המסך + רטט של המסך) שהוא אבן ויש סאונד שמופעל כאשר המכונית מתנגשת על מטבע -> מדובר על סאונדים שונים שכן הם מבטאים לוגיקה שונה. בנוסף, במסך הendGame מוצג למשתמש מספר הנקודות שצבר ומתנגן סאונד שונה.