

Gra Dyna Blaster

Okno aplikacji początkowo wyświetla zawartość menu, czyli pola: Start, Ranking, Pomoc oraz Wyjdź. Po wybraniu opcji Start należy wpisać swój nick w polu tekstowym w wyświetlonym oknie dialogowym. Wprowadzony nick można zatwierdzić przyciskiem Ok lub anulować podawanie nicka (i rozpoczęcie gry) przyciskiem Anuluj. Po zatwierdzeniu wyboru nicka rozpoczyna się gra.

Plansza gry przedstawia labirynt z przeszkodami, po którym porusza się bohater gry oraz próbujące go zniszczyć potwory. Bomber oczyszcza przejścia za pomocą bomb. Wybuchająca bomba może zniszczyć obiekty w pewnym otoczeniu – potwory, przeszkody, a także samego Bombera. Ściany labiryntu są niezniszczalne, zatrzymują również falę uderzeniową. Gra składa się z 3 poziomów o różnym stopniu trudności. Każdy poziom będzie miał inną planszę, przedstawiającą różne układy labiryntu, inne przeszkody i różną liczbę potworów. Przejście na kolejny poziom następuje po pomyślnym ukończeniu aktualnego, tj. znalezieniu ukrytego (po drugiej stronie planszy) pod przeszkodą teleportera. Gracz ma 3 "życia" do wykorzystania. Traci życie jeśli wpadnie na potwora, będzie w miejscu rażenia bomby. Wraz z przejściem do następnego etapu do puli dodaje się jedno życie. Gracz ma także ograniczoną liczbę bomb oraz określony czas na przejście poziomu, po którym odpada z gry.

Dodatkowo pod przeszkodami znajdują się bonusy w formie owoców do zjedzenia. Dzięki nim Bomber otrzyma przyspieszenie (awatar szybciej się rusza), zamrożenie czasu lub możliwość strzelania dynamitem na odległość, które bezpośrednio polepszą czas / ułatwią zachowanie życia przy strzelaniu.

Obok planszy przez całą grę wyświetlają się informacje o aktualnym czasie, pozostałych życiach, liczbie bomb do wykorzystania i aktualnym bonusie. Gracz może zapauzować grę za pomocą przycisku Escape.

Wybranie opcji RANKING z menu powoduje wyświetlenie okna z listą najlepiej punktujących, na której jest 5 najlepszych wyników* zdobytych do tej pory przez użytkowników gry. Lista z wynikami jest zapisywana do pliku i odczytywana z niego po ponownym uruchomieniu aplikacji.

Naciśnięcie przycisku POMOC wyświetla instrukcje, w której opisane są ogólne zasady gry i klawisze służące do sterowania. Opcja menu KONIEC kończy działanie programu.

* - na wynik składa się czas, zachowane życia, ilość pokonanych potworów i plansz wynik
$$= T/2 + 5*L + 10*M + 15*P$$

- T - pozostały czas w sekundach
- L - zachowane życia
- M - zabite potwory
- P - ukończony level (np. 30 pkt. ukończenie 1. poziomu, 60 pkt. za ukończenie 2. i 90 pkt. za ukończenie 3. poziomu).

Jeśli chodzi o funkcjonalność sieciową obejmuje ona stworzony serwer aplikacji z którym nawiązują połączenia klienci(gra w wersji sieciowej może obsługiwać ich wielu). Użytkownicy wysyłają żądanie do serwera w celu pobrania informacji na temat listy wyników, wyglądu planszy, poziomu czy innych parametrów gry. Możliwe jest również granie offline, gdzie wykorzystuje się lokalne pliki konfiguracyjne.

Szkice Menu i planszy:

