Do zarządzania głównymi oknami gry wykorzystywane są aktywności. Każda z nich odpowiada za jedno z okien (menu główne, opcje, pomoc, wybór poziomu, ekran gry).  
Do wyświetlania danych używane są klasy kontrolek dziedziczące po podstawowych oraz rozszerzone o wybór czcionki oraz animacje. Mimo niewielkich różnic pomiędzy kontrolkami dla każdego okna zdefiniowano inne klasy kontrolek tak aby w przyszłości można było w łatwy sposób zmienić zachowanie kontrolek konkretnego okna.

# Menu główne

Menu główne jest pierwszym oknem, które ukazuje się użytkownikowi po uruchomieniu aplikacji. Jego zadaniem jest umożliwienie na proste nawigowanie pomiędzy oknami aplikacji. Można z niego przejść do opcji, pomocy oraz wyboru poziomu.  
Aktywność odpowiedzialna za wyświetlanie tego okna ma jeszcze jedną ważną funkcję. Za pomocą mechanizmu SharedPreferences wczytuje ona ustawienia zapisane wcześniej przez użytkownika lub jeśli aplikacja została uruchomiona po raz pierwszy to uzupełnia je poprzez przypisanie domyślnych wartości. Użytkownik może zmienić te ustawienia przechodząc do okna opcji.

# Opcje

Okno to pozwala użytkownikowi na dostosowanie rozgrywki do swoich potrzeb. Można tutaj zarządzać takimi ustawieniami jak muzyka oraz dźwięki w aplikacji, wibracje, język, generowanie cieni, czy wybór tekstury kulki. Jedynie w przypadku wyboru języka oraz tekstury użytkownik ma do dyspozycji kilka możliwości. W pozostałych przypadkach jest to wybór typu tak / nie.  
Jeśli użytkownik postanowi zapisać zmienione ustawienia to podobnie jak w przypadku menu głównego są one zapisywane za pomocą mechanizmu SharedPreferences. W przypadku zmiany języka następuje dodatkowo przeładowanie zawartości okna.

# Pomoc

Użytkownik może się tutaj zapoznać z ogólnymi zasadami gry. Do jego dyspozycji są tutaj wstawione dwa przyciski. Jeden umożliwiający powrót do menu głównego oraz drugi, który pozwala na wyświetlenie kolejnej wskazówki dotyczącej rozgrywki.

# Wybór poziomu

Okno to umożliwia rozpoczęcie rozgrywki na wybranym przez użytkownika poziomie. Przy zmianie wyboru poziomu ładowane jest jego zdjęcie oraz wyświetlany zostaje najlepszy dotychczas uzyskany na nim wynik oraz liczba zdobytych gwiazdek.  
Przy przejściu do tego okna z menu głównego aplikacja automatycznie wybiera do rozegrania ostatni odblokowany przez użytkownika poziom (czyli taki, którego jeszcze nie ukończył lub ostatni jeśli ukończył już wszystkie). Natomiast po rozegraniu konkretnego poziomu i powrotu do tego okna z ekranu gry aplikacja wybiera ten sam poziom w przypadku porażki lub kolejny (jeśli istnieje) w przypadku zwycięstwa.  
Do przechowywania informacji o najlepszym uzyskanym wyniku podobnie jak w przypadku ustawień używany jest mechanizm SharedPreferences.  
Początkowo jedynie pierwszy poziom gry jest odblokowany i dostępny do rozegrania. W przypadku próby wybrania poziomu zablokowanego zostaje wyświetlony komunikat z informacją o tym, że aby odblokować dany poziom należy najpierw ukończyć wszystkie poprzednie.

# Ekran gry

Ekran gry odpowiada za faktyczną rozgrywkę. Użytkownik sterując kulką poprzez odpowiednie przechylanie urządzenia stara się ją doprowadzić do mety.  
Podczas gry użytkownik ma do dyspozycji przycisk pauzy, którego naciśnięcie powoduje wyświetlenie się menu pauzy. Dostępne są tam opcje wznowienia gry, rozpoczęcia rozgrywki na poziomie od nowa, przejście do okna opcji oraz przejście do menu głównego gry.  
Aktywność odpowiadająca za ekran gry jest wywoływana przez aktywność wyboru poziomu za pomocą metody "startActivityForResult". Dzięki temu przy zakończeniu aktywności odpowiedzialnej za grę, na poziomie aktywności wyboru planszy możemy odczytać rezultat jakim zakończyła się rozgrywka i odpowiednio zareagować.  
W przypadku przechodzenia do okna opcji wysyłana jest informacja o tym, że należy pokazać ograniczony wybór ustawień (jedynie muzyka, dźwięki oraz wibracje).  
Podczas gry użytkownik steruje kulką poprzez ruch urządzenia, a więc nie musi dotykać ekranu. Może to spowodować automatyczne zablokowanie ekranu urządzenia, przed czym należało się uchronić. Jest to rozwiązane za pomocą mechanizmu PowerManager.WakeLock uruchamianego podczas tworzenia aktywności gry. Przy zakończeniu rozgrywki następuje zwolnienie zasobów związanych z tym mechanizmem.  
Dodatkowo aktywność odpowiadająca za ekran gry musi kontrolować jaką domyślną orientację ma urządzenie, na którym uruchomiona jest aplikacja. Jest to o tyle ważne, że w przypadku urządzeń o domyślnej orientacji poziomej inaczej ustawione są osie współrzędnych (co ma wpływ na sterowanie kulką z użyciem akcelerometru).