Gra „Zestrzel Obiekty” Etap I,

Głównym ekranem aplikacji będzie logo naszej gry (rysunek 1). Po naciśnięciu dowolnego klawisza aplikacja przechodzi do menu głównego, gdzie mamy możliwość 4 opcji (rysunek 2). Po wciśnięciu „Nowa gra” aplikacja przechodzi do podania nicku (rysunek 3). Po wpisaniu nicku mamy możliwość przejścia dalej lub powrotu do menu głównego. Następnie wybieramy stopień trudności (ŁATWY/TRUDNY) (rysunek 4). Mamy możliwość rozpoczęcia gry, bądź powrotu do podania naszego nicku. W momencie startu gry nasz nick jest zapisywany i rozpoczyna się poziom 1. o danym stopniu trudności. Podczas rozgrywki na każdym poziomie mamy możliwość zdobycia punktów „SCORE” za trafienia w obiekty (prostokąty) pojawiające się na planszy. Trafienie w jeden obiekt oznacza zdobycie 100 punktów. Gracz posiada celownik w kształcie koła. Gdy kwadrat znajdzie się w obszarze celownika, zostaje automatycznie zestrzelony, a gracz uzyskuje punkty. Obiekty będą pojawiać się na planszy losowo oraz będą znikać po czasie ustalonym przez algorytm stopnia trudności (rysunek 5). Możliwe jest też zapauzowanie gry (rysunek 6). Każdy poziom ma określony próg punktów, który trzeba zdobyć w określonym przedziale czasu, aby przejść na kolejny level oraz określoną liczbę amunicji możliwą do wykorzystania. Maksymalna liczba punktów na każdy poziom jest zależna od czasu. Jeżeli zabraknie czasu bądź skończy się amunicja, a nie przekroczyliśmy progu punktowego, gra kończy się przegraną, a nasz wynik nie jest uprawniony do znajdowania się w tabeli rankingowej(jest to możliwe dopiero po wygraniu 5 poziomu). Po każdym zaliczonym poziomie liczba punktów „SCORE” zapisuje się, amunicja natomiast już nie. Na 30 sekund przed przejściem na kolejny poziom pojawia nam się Sklep (rysunek 7). Za punkty „SCORE” uzyskane podczas wcześniejszych trafień możemy kupić ulepszenia na kolejne poziomy, np. dodatkowy czas, większy celownik, czy dodatkowa amunicja na start kolejnego poziomu. Ceny w sklepie rosną wraz ze wzrostem poziomu trudności. Gracz może nic nie kupować. Klikając przycisk „POMIŃ”, gra automatycznie przenosi go na kolejny poziom. Po wygraniu 5 poziomu trudności pojawia się ekran informujący gracza o zwycięstwie (rysunek 8), liczbę uzyskanych przez niego punktów „SCORE” oraz ranking graczy. Jeśli gracz nie uzyska wystarczającej liczby punktów do wygrania poziomu 5, wyświetla się napis „Przegrałeś :c”. Zwycięzca będzie brany pod uwagę w rankingu, jeżeli jego wynik będzie większy niż wynik ostatniej osoby w rankingu (rysunek 9). Po wyświetleniu rankingu, gracz ma możliwość wciśnięcia klawisza „Kontynuuj”, który przenosi go do menu głównego. Ranking składa się z 10 najlepszy graczy (TOP 10). Po wciśnięciu w menu głównym „Ranking” przejdziemy do listy najlepszych graczy. Aby opuścić Ranking, gracz będzie miał możliwość naciśnięcia klawisza „Powrót”, dzięki któremu wróci do menu głównego.  
Klawisz „Pomoc” (rysunek 10) przekieruje gracza do podstawowych zasad kierujących grą, aby mógł odnaleźć się w nowym środowisku. Aby opuścić Pomoc, gracz będzie miał możliwość naciśnięcia klawisza „Powrót”, dzięki któremu wróci do menu głównego.

Klawisz „wyjdź z gry” zamyka naszą aplikację.