Drag and drop => cliquer, glisser la pièce, enlever une pièce mal placer si le joueur se trompe.

Pivot.

Délimitation => impossible de poser une pièce (pas de place) + si la pièce ne peut pas être poser, elle retourne à son emplacement.

Compteur pour les pièces => si plus de pièce, impossible d’en reposer une.

Timer.

Remplissage de la forme > fin du lvl.

Fin du niveau :

Victoire : si le tableau est fini >pop-up bravo !... + bouton suivant + bouton retour choix lvl

Défaite : si le timer = 0 > pop-up dommage !... + bouton restart + bouton retour choix lvl

Menu game :

« Appuie sur l’écran pour jouer » > afficher menu choix lvl

Partie free to play :

Bouton boutique > affiche Pop-up