




1. Tablet bekapcsolásaa gép felső élének bal oldalán, hosszan nyomni.
2. A képernyő alján középen egy lakat jelenik meg, ezt felfelé kell húzni
3. A képernyő alján középen egy kör alakú ikon hat pöttyel, koppint erre
4. Keresd meg az alábbi ikont  koppionts rá
5. Bal felső sarok „Square” feliratra koppintani
6. Felső sor „New Singles mach”, rákoppintani, és feladja az új meccs lapját
7. Begépelni az 1-es játékos nevét, majd a jobb oldalon lévő zöld körben lévő nyíltra koppintani
8. Begépelni a 2-es játékos nevét és a zöld körben lévő pipára koppintani.
9. Jobb legfelső sarokban a felső fekete sávban pipa.
10. Szerváló játékos kiválasztása a tábla alsó közepén lévő szürke körre kattintva (benne nyíl).
11. Kezdő játékos nevére koppintani
12. Megadni az első szervaadás oldalát a  jelre koppintva.
13. Kezdődhet a meccs.
14. Az első labdamenet végén annak a játékosnak a neve alatt szereplő számra kell koppintani, aki megnyerte a pontot. Ha ez a szerváló játékos, akkor a program megadja a pontot, és megjelöli a szerva oldalát is. a játék folytatódik.
Ha az első labdamenetet a fogadó játékos nyerte akkor a 12. pontnak megfelelően meg kell adni az adogatás oldalát, és folytatódik a meccs.
15. Ha valamelyik játékos eléri a 10 pontot jelzi a szettlabdát.
16. A szett végén felad egy ablakot:
O.K.-ra koppintva vége a szettnek, elmenti az eredményt
O.K + óra ikonra kattintva menti az eredményt és elindul a stopper, ami méri a szünetet.
17. A szünet végét jelzi a gép és a „Start game” feliratra koppintva kezdődhet a 2. szett.
18. A folytatás megegyezik a 12. ponttól, és így tovább a meccs végéig.
19. LET KÉRÉSE esetén a kérő játékos nevre kell koppintani, és felad egy táblát 
20. A megfelelő döntésre koppintva a program folytatja a mérkőzést. (Stroke esetén megadja a pontot, és a szervát, Let esetén új szervát ad, No let esetén pontot ad.)
21. A legfelső fekete sávban jobb oldalon van egy „Undo” jel, ezzel lehet visszalépni rossz bevitel esetén.