Każde pole planszy jest obiektem, który posiada właściwości

* Status (done/pending)
* Paragraf (nr paragrafu)
* Content (zagadka/nic etc.)
* ID

Obiekt paragrafu:

* Tekst paragrafu
* Numer linii fabularnej np.
* Nr lokacji
* ID

Stajemy na pole

* otrzymujemy paragraf, który jest czytany i dodawany do notatek
* Zmienia się status na odkryty (wtedy usuwamy z tego event i robimy szare)
* Dostajemy content, który dodaje się do gry i interfejsu
* Update ilości akcji (wcześniej sprawdzić czy mamy jakikolwiek akcje)

Rozwiązujemy zagadkę

* Czytamy paragraf
* Dostajemy nagrodę za rozwiązanie (update interfejsu na podstawie tego)
* Usuwamy zagadkę z listy z interfejsu

Karta stresu

* Dostajemy akcje
* Usuwamy 1 dowód, jeżeli posiadamy jakiekolwiek

Następna lokalizacja

* Wybór fabularny zazwyczaj
* Zapisujemy wybór
* Przechodzimy do obiektu kolejnej lokalizacji, ładujemy cały jej content
* Update state, na kolejną lokalizację

Linia fabularna obiekt:

* Przechowuje na podstawie enuma, nasze wyboru, które później po ifach czy coś decydują o przebiegu rozgrywki (np. czy dzwonimy po posiłki czy nie – od tego może zależeć np. czy umrze postać)
* Wyświetla się krótki tekst odnośnie naszych głównych wyborów w interfejsie

Obiekt zagadki

* Ile części zagadki służy do jej rozwiązania (np. 2, a my mamy 1/2)
* Nagroda za rozwiązanie
* Paragraf

Obiekt notatnika

* Zawiera paragrafy z oznaczeniem lokacji (aby się nie pogubić)

Ostatnia lokacja

* Na podstawie wyboru fabularnego zależy czy przeżyje czy nie
* Na podstawie dowodów zgromadzonych przeciwko porywaczowi, zależy czy go złapiemy czy ucieknie
* 4 zakończenia w sumie

Interfejs planszy{  
status(done/pending)

ID przypisany do obszaru

Content (zagadka/przywracanie akcji/nic) (ID)

ID (potrzebne do DOM)  
}

Interfejs paragrafu{

Tekst paragrafu

NrLokacji (planszy)

ID paragrafu

NrLokacji

}

Karta Zagadki{  
AdresGrafiki

IDZagadki

IDKarty  
}

Zagadka{

IDZagadki

Karty [obiekty kart]

Rozwiązanie

Nagroda

}

StateGry{

IlośćAkcji;

Metoda to update akcji;

Tablica ID paragrafów

Tablica ID zagadek aktywnych;

Metoda do usuwania/dodawania zagadek;

IDLokacji

}