מחלקות וה API של המשחק:

**תפוח:**

משתנים:

* Location
* Score

מתודות:

* יצירת תפוח

**פצצה:**

משתנים:

* Location
* Radius
* Time to explode

מתודות:

* יצירת פצצה
* פיצוץ

**לוח:**

משתנים:

* רשימה דו ממדית שמייצגת את הלוח
* רשימת תפוחים
* רשימת פצצות
* נחש

מתודות:

* אתחול הלוח

**נחש:**

משתנים:

מתודות:

**משחק:**

משתנים:

מתודות:

מחשבות ושאלות:

1. באיזה ערכים למלא את הלוח ההתחלתי: None?, False?
2. מי מאתחל את הלוח? האם זה המשחק? האם זה הלוח עצמו?

בדיקת מקרי קצה:

תפוח:

1. לבדוק שתפוח לא יהיה מונח על תפוח אחר- V
2. אם אין עוד מקום בלוח לשים תפוח(הנחש ממלא את רוב הלוח, וכבר יש 2 תפוחים ופצצה) המשחק מסתיים- עדיין לא בדקתי