**Classes Implementadas**

* **Maze:** é a classe principal, que tem a forma principal (mazeFrame) do software  
  como seu campo. Aninhado em classe Maze é a classe MazePanel.
* **MazePanel:** Define o conteúdo da forma principal e contém toda a  
  funcionalidade do programa. Aninhado em classe MazePanel são as classes:
* **ActionHandler:** Especifica a função a ser executada quando o usuário pressiona cada um dos botões no formulário principal.
* **MouseHandler:** Manipula os movimentos do mouse enquanto o usuário "pinta" obstáculos ou movimento o início e / ou o destino.
* **Cell:** representa a célula do grid.
* **CellComparatorByF:** Especifica que as células serão classificadas de acordo com sua área f (Usado por A \* e algoritmos gulosos).
* **RepaintAction:** A classe que é responsável pela animação.
* **AboutBox:** A classe que levanta a caixa Sobre do software.
* **MyMaze:** Cria um labirinto aleatório, perfeita (sem ciclos). O código da classe é uma adaptação, com o comentário original, a resposta dada pelo usuário DoubleMx2 usuário em 25 de agosto a uma pergunta enviada por nazar\_art usuário em stackoverflow.com. Aninhado na classe MyMaze é a classe de células que representa a célula para a criação do labirinto aleatório.

O estado de busca é uma combinação de três parâmetros:

* Se a pesquisa está em andamento (busca).
* Se a busca chegou ao fim (fim de Pesquisa).
* Se o alvo foi encontrado (encontrado).