* ControlActor
  + Steuert den allgemeinen Programmfluss
  + Startet und beendet das Gesamtprogramm
* VisualizationActor
  + Erstellt und verwaltet sämtliche virtuellen Objekte
  + Regelt die Anzeige und Interaktion mit virtuellen Objekten
* VirtualObjectActor
  + Stellt ein einzelnes virtuelles Objekt dar
  + Verwaltet ein einzelnes virtuelles Objekt, so dass es auf der Hololens dargestellt wird
  + Ermöglicht Manipulation von bereits dargestellten Objekten
* PositionManager
  + Verwaltet sämtliche Positionsinformationen
  + Regelt den Ablauf der Gewinnung von sämtlichen Positionsdaten
* RecognitionManager
  + Verwaltet sämtliche erkannten physikalischen Objekte
  + Regelt den Ablauf zur Erkennung von weiteren Objekten
* InputManager
  + Verwaltet sämtlichen vom User gelieferten Input insbesondere Gestensteuerung und Sprachsteuerung
  + Regelt den Ablauf zur Gewinnung von Userinput
* BluetoothScannerActor
  + Ermöglicht das Gewinnen von Information über erreichbare Bluetooth-Beacons
* BluetoothDeviceActor
  + Bildet einen einzelnen Bluetooth-Beacon ab
  + Verwaltet insbesondere Timeouts einzelner Beacons
  + Ermöglicht Abfrage der Signalstärke und zusätzlicher Informationen von einzelnen Beacons
* CodeScannerActor
  + Ermöglicht das Gewinnen von Information über sichtbare physikalische Objekte
* CodeObjectActor
  + Bildet ein einzelnes physikalisches erkanntes Objekt ab
  + Ermöglicht die Abfrage von ID und anderen Informationen zum Objekt
  + Verwaltet Timeouts einzelner Objekte
* BluetoothInterfaceActor
  + Bildet das physikalische Bluetoothmodul der Hololens ab
  + Regelt insbesondere die Kopplung mit Beacons
  + Ermöglicht (rudimentäre) Kommunikation mit Bluetooth-Beacons
* CameraFeedActor
  + Bildet den visuellen Input der Hololens ab
  + Regelt insbesondere den Zugriff auf einzelne Frames
* GestureActor
  + Regelt die Erkennung von Usergesten auf dem Bildmaterial der Hololens
  + Spezifiziert insbesondere den Ort und die Art von ausgeführten Gesten
* SpeechActor
  + Regelt die Spracherkennung
  + Bildet die erkannten Sprachbefehle auf vordefinierte Aktionen ab
* MicrophoneActor
  + Regelt die Kommunikation mit dem Hololens Mikrofon