

1. **Board** - plansza, na której znajdują się kolory możliwe do wyboru oraz pojawiają się wiersze odpowiadające próbom.
2. **CodeWord** - pojedynczy wiersz kolorów
3. **Guess** - przechowuje kolory wybrane w danej próbie oraz informację, ile z nich zostało wybranych poprawnie bądź umieszczonych już we właściwych miejscach
4. **Difficulty** - poziom trudności; współczynnik (mnożnik punktów) zależy od liczby możliwych kolorów do wyboru oraz długości pojedynczej próby
5. **BoardController** - ustawia parametry wejściowe dla planszy - planszy właściwej, na której przebiega rozgrywka oraz palety z kolorami
6. **DispenserController** - tworzy paletę z kolorami
7. **GuessController** - tworzy pojedynczą próbę
8. **DragController** - umożliwia przenoszenie kolorów z palety na wiersz obecnej próby
9. **MenuController** - zarządzanie menu głównym
10. **DifficultyPresenter** - przedstawianie bazowych poziomów trudności
11. **Highscore** - wynik końcowy obliczany na podstawie współczynnika
12. **HighscoreRepository** - udostępnia funkcjonalności do zarządzania wynikami z bazy
13. **SQLiteHighscoreRepository** - implementacja HighscoreRepository dla SQLite