



1. Описание на полето (размери на конзолата, може да влезе в менюто като опция);
2. Клас Точка (x, y)
 - хилка е масив от точки
 - целите също са точки, но неподвижни (отгоре се рисува символ;
 - топче (центъра е точка с променящи се координати и пак със символ отгоре
3. Event handler (метод следящ за натискане на бутони на клавиатурата и съответно опреснява координатите на хилката;
- 4 Метод за изчертаване на хилката, топчето и целите
5. Метод за проверка на колизии (удар на топчето в стените (промяна на ъгъла), удар на топчето в хилката (пак промяна на ъгъл), удар на топчето в цел (маха се целта, но топчето рикошира)
6. Таймер (на практика всяка стотна от секундата се трият и начертават отново всички обекти.