

Abstract GameTile	
<ul style="list-style-type: none">• Se diferenciar entre tipos de Tiles diferentes a partir de IDs únicos• Posição 2D (X, Y)• Textura• Se caracterizar como um saída, se é passável, quebrável ou se quebra outros tiles	

Abstract GameWorld	
<ul style="list-style-type: none">• Se diferenciar em fases diferentes a partir de IDs únicos, cujas características são lidas de arquivos de texto• Tamanho (X, Y)• Saber se a fase foi ganha• Número máximo de movimentos do jogador• Posição inicial do jogador• Armazenar Tiles de fundo e Tiles objetos	<ul style="list-style-type: none">• GameTile

Abstract Player	
<ul style="list-style-type: none">• Se mover em movimentos padronizados de acordo com o input do teclado• Interagir diferentemente com Tiles de acordo com seu tipo(definido pelo ID). o GameWorld é passado por referência.• Número de movimentos restantes	<ul style="list-style-type: none">• GameWorld

Abstract Menu	
<ul style="list-style-type: none">• Fornecer acesso ao menu de níveis• Possuir opção de saída para fechar a aplicação	

Levelmenu	
<ul style="list-style-type: none">• Fornecer acesso às fases• Opção de voltar ao menu principal	