

- `numberlink` - základný balík, obsahuje hlavné triedy aplikácie.
  - `Numberlink` - hlavná trieda aplikácie s metódou `main`.
- `numberlink.core` - balík obsahuje triedy definujúce logiku herného poľa, nezávislé od používateľského rozhrania.
  - `Field` - trieda reprezentujúca herné pole a jeho funkčnosť. Herné pole obsahuje dlaždice.
  - `Tile` - trieda reprezentujúca dlaždicu herného poľa. Dlaždice sú dvoch typov: `Number` - nemenná dlaždica s číslom slúžiacim na rozlíšenie dvojíc a `Line` - dlaždica slúžiaca na spojenie dlaždíc typu `Number`.
  - `Number` - trieda reprezentujúca dlaždicu typu *number*.
  - `Line` - trieda reprezentujúca dlaždicu typu *line*.
  - `Colors` - enumeračný typ vyjadrujúci farbu dlaždice.
  - `GameState` - enumeračný typ vyjadrujúci stav hry.
- `Numberlink.consoleui` - balík obsahuje triedy definujúce interakciu s používateľom.
  - `ConsoleUI` - trieda definujúca interakciu hry s používateľom.

Pri hre Numberlink je zaručenie dohrateľnosti zabezpečené vopred pripraveným poľom na základe (počtu dlaždíc s číslami alebo) rozmeru samotného poľa.

Po vybratí rozmeru poľa sa zo zoznamu polí daných rozmerov jedno náhodne vyberie. Každý zoznam určený rozmerom poľa by bol zložený z čísel, pričom umiestnenie dlaždice poľa v poli dlaždíc je určené poradím každého čísla v zozname. Ak by sa číslo rovnalo 0 znamenalo by to prázdne pole (pole typu Line). V poli by teda boli čísla od 0 po maximálny počet dvojíc povolený rozmerom poľa (každé číslo okrem 0 by sa mohlo vyskytnúť 2x).

Po každom ťahu v hre Numberlink sa kontroluje, či je hra vyhratá.

- 1) Hra sa ukončí až keď budú všetky dvojice spojené čiarou a na poli dlaždíc sa nebude nachádzať voľné políčko.
- 2) Ak hráč spojí všetky dvojice dlaždíc typu Number a obsadí všetky dlaždice typu Line, hra je vyhratá.
- 3) Ak hra nebola ešte vyhratá, pokračuje sa ďalším ťahom hráča.

Ťah hráča spočíva vo výbere dlaždice s patričným číslom a farbou, a následným posunom na susednú dlaždicu neobsahujúcu číslo. Farby prázdnych dlaždíc je možné ľubovoľne meniť.

- ak si hráč vyberie z dvojice dlaždíc s číslom druhú dlaždicu od ktorej nevedol cestu, doterajšia cesta vedená týmito dlaždicami zanikne.
- ak hráč prekročí cestu vedenú inou dvojicou, zmaže sa iba prekročená dlaždica. Prerušená cesta je samozrejme neplatná.