

Pelin rakenteessa Breakout luokkaa voisi pitää pelin keskustana, breakout tuntee kaikki pelissä käytettävät managerit ja peli objektit.

- CollisionDetectionManager on vastuussa törmäyksien havaitsemisesta ja kertoo objekteille eteenpäin kun törmäys on tapahtunut.
- CanvasManager hoitaa pelin piirtämisen ja osaa kutsua GameStaten mukaan oikeaa canvasta
- GameStateManager hoitaa game state vaihdon ja ylläpitää menuja joita siltä voi pyytää
- util packageissa on kaikenlaisia ns. utility luokkia jotka hoitavat pikkutehtäviä kuten näppäimistökuuntelu.
- Sprites paketti sisältää kaiken mikä tullaan piirtämään, kuten paddle, ball yms. Kaikki spritet perii luokan Sprite mikä sisältää perus ominaisuudet kaikille piirrettäville kuville, kuten x ja y koordinaatit.
- Entities paketti on sinällään pieni mutta siellä on kaikki luokat millä on elämiä/hit points.