Застосунок (application) – продукт програмного коду з графічним інтерфейсом, який реалізовує потрібну функціональність.

User (користувач) – будь-хто, хто знаходиться у застосунку, робить якісь дії.

Work timer (таймер роботи) – таймер під час якого, користувачу пропонується працювати, користувач не може його поставити на паузу, тільки зупинити (stop) його, причому час до кінця таймеру встановиться на початковий, а час, який працював цей таймер не буде врахований.

Break timer (таймер перерви) – таймер під час якого, користувачу пропонується відпочивати (зробити перерву), користувач не може його поставити на паузу, тільки пропустити (skip) його, тоді пропонується почати новий work timer.

Pomodoro (помідор) (як одиниця виміру) – неподільна величина, одна одиниця – тривалість (duration) повністю відпрацьованого work timer.

Task (завдання) – об’єкт з назвою у застосунку, який має/відображає: пріоритет, заплановану кількість помідорів, поточну кількість виконаних помідорів, запланований час виконання, довжина назви завдання обмежена 40 символами, назва завдання може містити будь-які символи.

Timer for task (таймер для завдання) – потенційна послідовність work timer та break timer, після кожного спрацювання work timer оновлюється поточна кількість помідорів для цього завдання, work timer користувач може.

Project (проект) – об’єкт з назвою у застосунку, який містить у собі задачі, довжина назви проекту обмежена 24 символами, назва проекту може містити лише літери великі та маленькі літери латинської, української та російської абетки, а також символи: “-“, “\_”.

In diagrams, sign “:=” means assign (У діаграмах знак “:=” означає присвоїти значення).

In diagrams, sign “=” means check for equality (У діаграмах знак “=” означає перевірку на рівність).