Playingfield

Die Klasse Playingfield fungiert als eine Art Container, in dem alle in einem Level vorkommenden Objekte gesammelt werden. Außerdem kann über das Playingfield auch auf die Objekte zugegriffen werden. Die ArrayList obstacles enthält alle Hindernisse, die auf dem Playfield existieren. Da alle Hindernisse von der Klasse Entity erben, können sowohl runde, als auch eckige Hindernisse in der Liste gespeichert werden. Außerdem kann über das Playingfield noch auf folgende Elemente zugegriffen werden:

1. Die Kugel (ball)
2. Das Ziel (target)
3. Der Balken, der die Schusskraft repräsentiert (bar)
4. Die Punkteanzeige (score)
5. Den Windmesser (wind)
6. Das Katapult (catapult)
7. Den Luftwiderstand (airDensity)

PowerBar

Die Klasse PowerBar repräsentiert die Schusskraftanzeige am Rande des Bildschirms. Über die Methode launch( ) wird die Anzeige gestoppt und die aktuelle Kraft wird zurückgegeben. Die anderen Methoden dienem dem Zugriff auf die beiden Attribute power (Kraft mit der auf das Lineal gedrückt wird) und speed (Geschwindigkeit, mit der die Anzeige fluktuiert).

ScoreBoard

Die Klasse ScoreBoard repräsentiert die Punkteanzeige über der Schusskraftanzeige am Bildschirmrand. Über die Methoden add( ) sowie reduce( ) kann der Punktestand (score) bearbeitet werden, ohne direkt auf ihn zugreifen zu müssen.

WindMeter

Die Klasse WindMeter repräsentiert den Windmesser in der rechten oberen Bildschirmecke. Über den Windmesser kann auf die Windrichtung (direction) sowie die Windstärke (strength) zugegriffen werden.