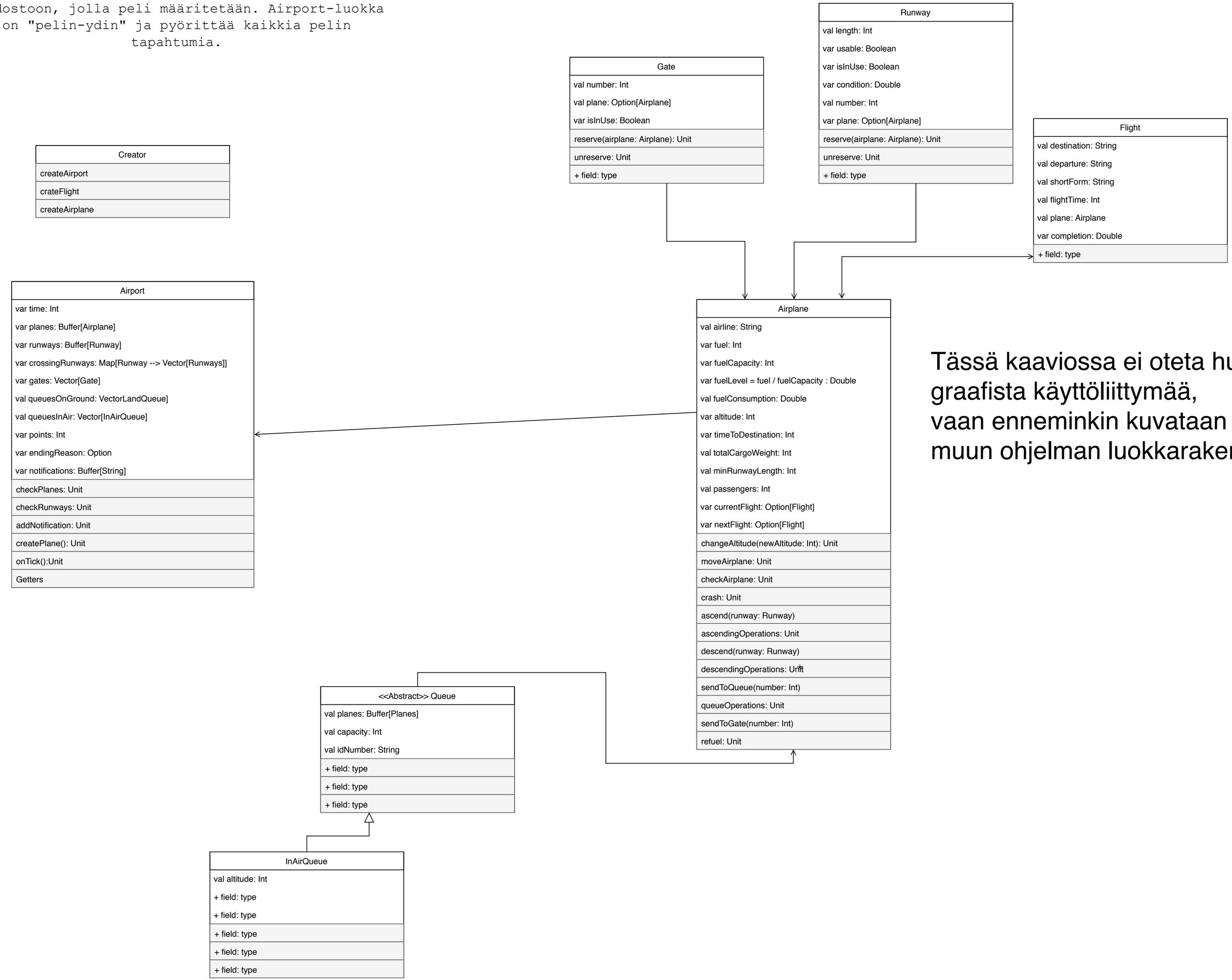
Creator luo uuden Airportin perustuen config-tiedostoon, jolla peli määritetään. Airport-luokka on "pelin-ydin" ja pyörittää kaikkia pelin tapahtumia.



Tässä kaaviossa ei oteta huomioon graafista käyttöliittymää, vaan enneminkin kuvataan muun ohjelman luokkarakennetta.