Objektum katalógus

1, Game

A játék azon részét kezeli, amikor nem történik felhasználói interakció. Kezdetben bekéri a maximálisan futtatott körök számát, és betölti a pályát. Későbbi feladata a körök léptetése. Feladata még, hogy új játék esetén az előző pálya eldobása, és az új betöltése.

2, Robot

A játékos irányította robot. Ez az objektum felelős a robotért. Ismeri a saját pozícióját, állapotát, ragacs és olajkészletét, illetve a sebességét. A felhasználó vele tud minden körében kommunikálni arról, hogy miként szeretné módosítani a sebességét. Ez az objektum felelős még, a robot ugrásának következményeinek vizsgálatáért.

3, MapFactory

Feladata a játék indulásakor a pálya fájlból való betöltése, felépítése, és tárolása. A pálya több különböző mezőből épül fel. Ezek a mezők mind külön-külön objektumok, amiket ez fog elrendezni, hogy egymással egységben megalkossák a kívánt pályát.

4, SpawnTile

Ez az objektum reprezentálja azt a típusú mezőt, amelyről a robot új játék esetén elindulhat. Egy ilyen mezőről csak egy játékos indulhat. A mező mikor létrehozzuk, megkapja szomszédjait, és innentől kezdve ismerni fogja őket.

5. NormalTile

Ez a fajta mező semmi különöset nem nyújt, ha valaki ráugrik, minden változás nélkül tovább haladhat. Ez a mező is ismeri a saját szomszédjait.

6, OilTile

Ha a köre végét egy ilyen típusú mezőn fejezi be a robot, akkor a következő körében nincs lehetősége módosítani a sebességét. Ez a mező is ismeri a saját szomszédjait.

7, GooTile

Ha a robot ilyen mezőre lép, a sebessége megfeleződik. Ez a mező is ismeri a saját szomszédjait.

8, EndOfFieldTile

Ezen a mezőn nincsen talaj, amire landolni tudna a jármű. Így ha ilyenre lép a körében egy játékos, akkor az kiesik a játékból. Ez a mező is ismeri a saját szomszédjait.

9, EndOfMapTile

Ha ilyen mező felett ugrana el a robot, akkor az megsemmisül és kiesik a játékból. Ez a mező nem ismeri a szomszédjait, mivel nincs szüksége az irányokra a továbbiakban.

10, FinishTile

Ha a robot a köre végén egy ilyen típusú mezőre lép, akkor befejeződött a játék, és a robotot irányító játékos nyert. Ez a mező is ismeri a saját szomszédjait.