# Actor:

Superklasse som alle spillelementene ”extender”.Tar seg av oppdatering og tegning av alle Spilleobjektene. Inneholder posisjon og bilde som representerer spillelementet.

# Player:

Tar seg av animering og oppdatering av spilleren ut ifra input. Inneholder også aktiverte egenskaper.

# Color:

Superklasse for alle fargene. Inneholder generelle metoder for å behandle ”egenskapene” til spillerene som blir aktivert eller deaktivert underveis i spillet. Green, blue, red osv. Extender Color med sine spesifikke egenskaper.

# Block:

Statisk spillelement.

# Mål:

Holder bildet for målet og inneholder metode for å sjekke om spilleren har nådd målet.

# Level:

Inneholder metoder for å laste inn og skrive ut brettet.

# Game:

Inneholder ”gameloopen” som sørger for oppdatering og tegning av hele spillet. Knytter alt sammen. Instansierer et Input objekt.

# Input:

Tar seg av brukerens tastetrykk.

# GUI:

Extender Jframe og lager grafikken i spillet.