* דף זה הוא הסבר על הדיאגרמה (UML) שניתנה בצמוד לקובץ זה.
* ***GameManager***

מחלקה שמנהלת את כל התוכנית על ידי לופים עיקריים ששומרים על רציפות המשחק.  
המחלקה מחזיקה באובייקטים של SoundManager, CollisionManager, Controller.  
נעזרת בהם לטובת ניהול המשחק.  
\* לא צוין בדיאגרמה אך גם יש אובייקט של window כדי להציג את החלון המתאים למצב המשחק הנוכחי.

* ***CollisionManager***  
  אחראי לבדיקת התנגשויות של האלמנטים השונים במשחק.
* ***SoundManager***

אחראי להפעלת הצלילים והמוזיקה בהמשך המשחק.

* ***Controller*** ממנו יורשים KeyBoardController, MouseController

אחראי לבדיקת הלחיצה (עכבר או מקלדת) ולבצע את הפעולה הנדרשת.

* ***Window*** ממנו יורשים MenuWindow, GameWindow, PauseWindow, ScoreWindow, Leaderboard, Help, Settings

כל מחלקה מייצגת חלון במשחק שנפתח באחד ממצבי המשחק.  
כל חלון מחזיק באובייקטים הנדרשים לו (מפורט בדיאגרמה).

* ***Settings***: חלון ההגדרות בו ניתן לשנות אם יש מוזיקה או אין, אם השליטה היא דרך העכבר או דרך המקשים ובחירת השם.
* ***Help***: חלון עזרה עם הסברים כיצד לשחק.
* ***LeaderBoard***: חלון עם טבלת ניקוד מתעדכנת לפי ניקוד בסוף משחק.
* ***MenuWindow***: חלון התפריט הראשי ממנו ניתן לבחור אם לשחק ,לגשת להגדרות, לגשת לטבלת ניקוד, לגשת לחלון הסבר או לצאת.
* ***GameWindow***: חלון המשחק עצמו, בו כל המשחק מתנהל. ממנו ניתן לגשת לחלון העצירה על מנת לעצור את המשחק.
* ***PauseWindow***: חלון עצירת המשחק במהלך המשחק עצמו.
* ***ScoreWindow***: חלון ניקוד המשחק שנפתח אחרי שמנצחים את כל השלבים או שנגמרו כל החיים. אחריו מקבלים את הציון הסופי לאחר מכן חוזרים לתפריט הראשי.
* ***GameObject*** ממנו יורשים Defender, Platform, Ball, PowerUp,Block

המחלקות הללו אחראיות על אובייקטים שונים במשחק.  
כל אובייקט יחזיק גודל מיקום צורה ובהמשך יהיה גם sprite.  
לכל אובייקט יש את הפונקציות היחודיות שלו שבו בעצם הוא ניבדל מהאחרים.

* ***Ball***: הוא אובייקט הכדור במשחק.
* ***Block***: הוא אובייקט הלבנה הנשברת במשחק.
* ***PowerUp***: אובייקט החיזוק או החילוש במשחק.
* ***Platform***: הפלטפורה שהשחקן שולט בה.
* ***Defender***: אויב שזז במפה ומפריע לשחקן.