Main.cpp- zawiera główną pętlę w której operuje program. Pozwala na wprowadzenie przez użytkownika rozdzielczości do której będzie skalował się cały program.

GameObject.h- zawiera główne metody wykorzystywane przez większość klas, jak również metody abstrakcyjne. Z niego dziedziczy większość innych klas, poprzez metody wirtualne. Zawiera metody tworzenia i dodawania obiektów do gry.

Background.h/cpp- zawiera tło wyświetlane w grze i metody tworzenia go dziedziczone z GameObject

Enemy.h/cpp- dziedziczy z GameObject zawiera schemat zachowania przeciwników i funkcję wywołującą system kolizji

Player.h/cpp- tworzy klasę gracza, zawiera metody umożliwiające poruszanie się w grze.

Game.h/cpp ładuje tekstury, wywołuje okno, skaluje wszystko do podanej rozdzielczości, umieszcza utworzone obiekty w przestrzeni i kontenerze. Wczytuje muzyke. Jest tu też rozpisany system kolizji.

Spawner.h/cpp- pozwala tworzyć obiekty klasy enemy.