Alle felt ble lagret i en-dimension array. Metoden „initializeGird()“ reserverer lagringsplass til dette arrayet. Hvert felt får et eget nummer.

Man starter spillet med (start) metoden som gir mulighet til spilleren til å velge hvor mange felt som skal lages i „rowslength“ og bestemme hvilken level „difficultyLevel“ som skal være. Etter at man har gjort det, så starter spillet med å kjøre „playRound()“ metoden. Etter hver runde, så kan man enten å starte en ny runde eller avsluttet spillet (*while (again != 'n' && again != 'N')*).

Spillfeltet blir laget med „drawGrid()“ metoden. Man skal spille fram til at noen vinner eller at det blir uavgjørt (*do...while(state == 3)*). Det er „*getComputerPlayerChoice()“ metode som bestemmer for pc-en å velge et felt.*

*Etter hvert valg fra begge spillerne, så blir resultatet formidlet videre med „getGameState()“ metoden. Enten har en spiller vunnet „(state ==1)“, uavgjort !(state == 2)“ eller spillet er ikke ferdig ennå „(state ==3)“*

Pc-en velger et tilfelig felt ovenfor,underfor,høyre eller venstre side, det vil si at pc-en velger et tilfeldig felt fra alle sider. Men valget blir gjort ut fra hvor har spilleren plassert brikken sin. Så pc-en velger det nærmeste feltet i forhold til spiller sitt eget valg.