Das Programm wird in 2 unterschiedlichen Strukturen gespeichert. Ein dient nur der Anzeige und besteht aus „char\*“-Elementen, die jeweils die unterschiedlichen Einträge wie Label oder Kommentar aus der .LST repräsentiert. Diese Datenstruktur wird als Zeigerliste implementiert, um diese soweit wie nötig wachsen lassen zu können.

Die andere Datenstruktur dient der Ausführung. Sie besteht aus einem Functionpointer zu der ASM-nachbildenden Funktion, zwei Parametern als „void\*“, einem Vermerk, ob hier ein Breakpoint auslösen muss und einem Verweis in die andere Datenstruktur an das entsprechende Element. Diese Datenstruktur liegt in einem Array fester Länge (Länge = Programmspeichergröße des PICs). So können Sprünge performant ausgeführt werden.