GRASP

Arkitekturen er lag-opdelt med en decideret Controller klasse, så der på sigt let ville kunne indføres en grafisk grænseflade.

Programmet er modul opdelt for at øge muligheden for at udskifte enkelte komponenter nemt.

For at opnå samhørighed er metoder lagt i de klasse hvor den største del information til metoden allerede ligger.

De fleste metoder ligger i Board klassen da den indeholder lister med dyr og grund tiles.

Controlleren og board klassen er begge singletin klasser for at lette tilgangen til dem ellers er variabler private og metoderne public bortset fra enkelte metoder som er private.