I. Các thực thể

1. Lớp trừu tượng GameObject (lớp cơ sở)

- Các thuộc tính (để hết mức private):

+ double: x, y

+ int: width, height

- Các phương thức:

+ public constructor: Một phương thức rỗng và một phương thức cho toàn bộ thuộc tính

+ public setter, getter: Tạo setter cho x,y. Tạo getter cho toàn bộ thuộc tính

+ abstract public void update(): Cập nhật lại các thuộc tính

+ abstract public void render(): Vẽ các đối tượng