Poniżej przedstawiamy opis klas, ich funkcje i działania naszego programu:

1. Board – jedna z głównych klas generująca planszę do gry w wybranym przez użytkownika rozmiarze(poziomy trudności).
2. DisplayPannel – klasa zawierająca wszystkie interfejsy graficzne ukazujące się w trakcie trwania rozgrywki(interfejs początkowy, poziomy trudności, plansze do gry)
3. SummingCell – klasa zawierająca informacje o komórkach będących docelową sumą, do której dąży gracz.
4. ValueCell – klasa zawierająca informacje o komórkach, do których gracz będzie mógł wpisywać wybrane przez siebie wartości w celu rozwiązania łamigłówki.
5. BlankCell – klasa zawierająca informacje o komórkach będących pustymi polami wypełniającymi przestrzeń, tak by łamigłówka była rozwiązywalna.
6. GameState – klasa umożliwiająca zapis gry oraz jej późniejszy odczyt w stanie zostawionym wcześniej przez gracza oraz odczyt planszy do gry wybranej przez gracza(algorytm będzie zbierał informacje o planszy gracza, a następnie konwertować ją na planszę w naszym programie.
7. MainClass – klasa odpowiadająca za uruchomienie całego programu