No jogo foram utilizadas 2 structs. A primeira utilizada é referente ao jogador, pois salva o nome, os ponto totais e o nível atual. Utilizada mais para verificação do estado atual do jogador.

A segunda struct, é utilizada para armazenar informações no scoreboard. Recebendo(da primeira struct) o nome do jogador atual e a pontuação total. Logo em seguida envidas para o ranking, organizadas de modo decrescente para melhor visualização do usuário.