GameWorld : A játékot vezérlő osztály, mely tartalmazza a játéklogika összes aktív elemét.

Fontosabb paraméterek:

* MapGridArray : A pályát tartalmazó 2D boolean lista, ahol True falat jelent, False pedig járható üres teret. Ezt használja az ellenséges tank útkeresője, az összes elem ütközéskeresője, illetve a GUI megjelenítési célokra.
* SingleOrMulti : A játékmódot tartalmazza, mindenki láthatja, ugyanis a létrehozott objektumok megegyeznek játékmódtól függetlenül, futásidőben ennek a változónak a függvényébe módosulnak az elemek funkciói.
* AliveShells, AlivePlayerTanks, AliveAiTanks : az aktív elemeket tartalmazza, külömböző objektumok hozzáférhetnek olvasásra hogy pl, kiderítsék kit találtak el

Fontosabb metódusok:

* StartGame : GUI hívja meg, felinicializál mindent és elindítja a játékot
* callUpdateFrame : A játék logika és renderelés képkockákra van osztva, periodikusan futnak le a játéklogikát kezelő függvények, ez a függvény minden új képkocka elején fut le és kezeli az adott ciklusban elvégzendő dolgokat.
* CreateNewShellExplosion: tank vagy lövedék hívja meg, egy új lövedéket vagy robbanást hoz létre megadott paraméterekkel
* GetMovingObjects: összeszedi a GUI-nak az aktív mozgó elemeket fajtájukkal, orientációjukkal, és helyükkel a kirajzolásukhoz.
* CreateNewTank: játékmódtól függően létrehoz egy új tankot a kilőtt helyére, egy véletlen valid ponton a pályán.

MovingObject : absztrakt ősosztály, az összes aktív elemnek a játéktérben

Fontosabb paraméterek:

* Cooldown/Speed : A mozgó elemek mozgásának szabályozása úgy történik hogy minden valid mozgás/lövés után egy megadott számu frame idejéig nem mozoghatnak. A Speed megadja hogy a mozgások között mennyi várakozásnak kell történnie, a cooldown tartalmazza hogy még hány frame idejéig kell várakozni a következő lépésig, és minden frame ciklusban eggyel csökken az értéke
* IsAlive : boolean ami alapján a GameWorld tudja hogy egy halott elemről van szó amit meg lehet semmisíteni.

BaseTank : Tankok absztrakt ösosztálya

Fontosabb metódusok:

* CheckForwardCollision : Ellenőrzi hogy a tervezett mozgás valid pozícióba történik-e, nem-e ütközik tankokkal vagy fallal. A GameWorld map és aktív elemeket tartalmazó listáját használja
* GetDamage : lövedék hívja meg, levon az eltalált tank életéből
* FireShell : Lövedéket hoz létre adott paraméterekkel, amihez a GameWorld CreateNewShellExplosion függvényét hívja meg

PlayerTank: Játékos által vezérelt tank ami lehet helyi, vagy távoli játékos.

Fontosabb metódusok:

* NextMove: Új ciklusban lefutó függvény ami kezeli a viselkedést az adott ciklusban. Itt kapja meg a GUI vagy a távoli játékostól származó billentyű lenyomásokat. (megjegyzés: a NextMove minden MovingObjectben szerepel, de mindenhol eltérő az adott osztálytól függő funkcionalitást valósít meg)
* EvaluateInputs: Ha több billentyű is lenyomásra került az előző ciklusban, eldönti melyiket hajtja végre. Mozgásnak prioritása van a lövés felett.

AiTank: Ellenséges, számítógép által vezérelt tank, amely a játékost akarja megsemmisíteni (csak egyjátékos módban példányosul, a GameWorld hozza létre, véletlen helyre, ha épp nincs aktuális életben lévő ellenséges tank a pályán.

Fontosabb paraméterek:

* DifficultyModifier: Játék nehézségétől függően a tank máshogy viselkedik (lassabban mozog, tovább várakozik lövés leadása előtt), ezek befolyásoló paramétere.
* ScoreWorth: Hány pontot kap a játékos a kilövéséért.

Fontosabb metódusok:

* NextMove: A tank ciklusonként lefutó vezérlő logikája. Számítógép vezérelt tank mindig először ellenőrzi hogy szabad rálátása van-e a játékosra, ha igen lövést ad le, ha nem a játékos felé mozog a legrövidebb úton.

CannonShell : lövedék osztálya, GameWorld tartalmazza, a Tankok hozathatják létre lövéskor

Fontosabb metódusok:

* NextMove : Lövedék logikája, GameWorld hívja meg minden ciklusban, eldönti a lövedék következő lépését
* CheckOnTankCollision / CheckOnWorldCollision : Tankokkal ellentétben azt vizsgálja hogy adott pozícióján van-e bármi, ugyanis nem az objektumok előtt robban fel hanem felettük.

Explosion: Lövedék által létrehozott osztály, grafikai célt szolgál, nem tud mozogni (egyszerűség kedvéért a MovingObject-ből lett leszármaztatva)

Fontosabb metódusok:

* CountDown / NextMove : a robbanás animációja adott ideig van jelen a pályán, a cooldown-t használja ennek meghatározására, a CountDown halottnak jelöli ha a cooldown eléri a nullát.