



1. Main luokka laittaa ohjelman käyntiin kutsumalla Graafinen laskin luokkaa.
2. Graafinen laskin luokka luo ikkunan ja muut komponentit ja kutsuu luokkaa Tapahtumankuuntelija.
3. Luokka Tapahtumankuuntelija kuuntelee ohjelman komponentteja ja kutsuu luokkaa Laskutoimitukset laskettaessa tehtäviä. Laskutoimitukset hoitaa laskut ja välittää tiedon takaisin luokalle Tapahtuma kuuntelija.