

Program ini terdiri dari beberapa kelas, yaitu UniverseSTL, UniverseList, Board, Organism, Animal, Plant, Carnivore, Herbivore, Grass, Poison Ivy, Human, Tiger, Deer, Eagle, Horse, Rabbit, Turtle, dan Alien. Kelas UniverseSTL dan UniverseList merupakan kelas Universe dengan cara implementasi yang berbeda (satu menggunakan STL dan yang lainnya menggunakan list). Kelas Universe memiliki List of Organism yang menyimpan animal yang ada didalamnya dan Board. Kelas Universe berfungsi untuk menotify seluruh hewan yang ada didalamnya, jika ada suatu hewan yang bergerak. Kelas Universe juga berfungsi membunuh organisme yang ada di dalam satu sel board jika jumlahnya lebih besar dari n (masukan pengguna).

Kelas Board berfungsi untuk menampilkan board yang berisi organisme-organisme di setiap selnya. Kelas Organism merepresentasikan makhluk hidup dalam dunia nyata. Organism memiliki umur, power, ch (symbol yang melambangkan makhluk itu pada board). Kelas Organism berfungsi untuk mengurus behavior makhluk hidup dan interaksinya dengan makhluk hidup lain. Animal merupakan turunan kelas Organism. Animal merepresentasikan binatang dalam dunia nyata, sehingga Animal dapat bergerak sesuai behavior masing-masing animal sejauh speed yang mereka miliki. Plant merupakan turunan kelas Organism. Plant merepresentasikan tumbuhan dalam dunia nyata, sehingga Plant tidak dapat bergerak namun dapat tumbuh disekitarnya. Grass dan Poison Ivy merupakan turunan dari Plant, keduanya memiliki tgrow yang merepresentasikan waktu tumbuh, power, dan simbol yang berbeda-beda. Power kedua kelas ini berbeda karena jika organism lain memakan poison ivy maka organism tersebut akan mati.

Kelas Carnivore dan Herbivore merupakan turunan dari kelas Animal. Kedua kelas ini dibentuk agar nantinya akan mudah diklasifikasikan dalam pencarian mangsa. Kelas Deer, Horse, Turtle, Rabbit merupakan turunan kelas Herbivore. Keempat kelas ini hanya memiliki ciri-ciri yang berbeda. Kelas Turtle dan Rabbit memiliki fungsi untuk berlomba lari. Kelas Deer memiliki kelakuan khusus yaitu berkumpul ke dekat object yang berkelas sama dan menjauh jika sedang berada di dekat kelas Tiger. Sedangkan untuk kelas Horse yang membedakannya dengan kelas lain hanya dilihat dari pola gerakannya.

Kelas Carnivore juga memiliki 4 kelas turunan yaitu Tiger, Eagle, Human, dan Alien. Kelas Tiger memiliki kelakuan khusus untuk mengejar Kelas Deer. Kelas Human memiliki fungsi kopulasi dimana fungsi ini bisa memunculkan object baru dengan kelas Human jika ada 2 object Human dalam 1 sel (kotak area). Kelas Alien memiliki kemampuan untuk memakan semua object dengan kelas apapun. Sedangkan untuk kelas Eagle yang membedakannya dengan kelas lain hanya dilihat dari pola gerakannya. Untuk semua kelas turunan kelas Herbivore dan Carnivore memiliki power, simbol, dan speed yang berbeda-beda.