A Flappy Bird játék megnyitása után már egy menü fogad minket, itt két gombot találunk: a Play (már működik) illetve az Eredmény gombot (még nem működik). A Play gombra kattintás után bejön a játék felület, ahol a segítőüzenet megjelenik, majd egy klikkeléssel el is tűnik és kezdődik a játék. Miután sikeresen átmegyünk egy csőpáron, az eredményünk nő eggyel amit láthatunk is a képernyő fenti részén, viszont amennyiben a csőnek vagy a pálya aljának ütközünk, a játék véget ér. Amennyiben megpróbálnánk a játék felső részén kijutni, visszateszi a madarat a legfelső lehetséges pozícióra. A halál után a földre kerül a madár amennyiben még nincs ott, és betöltődik a Game Over rész. Itt előjön az eddigi két menüpont: „Play (már működik) illetve az Eredmény gomb (még nem működik)” illetve hamarosan láthatjuk röviden az eredményt és a nevet (egyelőre csak a háttérképét, az eredményt még nem írja ki a program)

class Objektum(): Ennek segítségével rendelek minden objektumhoz egy pozíciót illetve egy képet

def kepbeolvasas(kepnev): Ennek segítségével olvasom be a képeket egyszerűen egy név megadásával, amennyiben azok .png formátumban vannak

def betoltes(ablak,nev): Ennek segítségével jelenítem meg az adott objektumot a képernyőn

def elforgatas(kep, fok): Ennek segítségével elforgathatok egy képet így például a madarat miután meghal

def ablak(): Ezzel töltöm be a pygame-t illetve az ablak faviconját, címét

def szamokbetoltese(): Ezzel töltöm be az összes számot ami képben van meg

def talajgeneralas(felulet,talaj,folyamatosvagynem): Ezzel töltöm be a talajt, illetve tudom állítani, hogy folyamatosan balra menjen vagy állandó állapotban legyen („mozgó háttér”)

def madarbetoltes(felulet, madar, jatekvege): Ezzel jelenítem és töltöm be a madarat: ha él akkor az eredeti képet, ha nem, akkor pedig a halotti elforgatott képet

def szamokmegjelenitese(felulet,eredmenyszamlalo,szamok): Ennek segítségével jelenítek meg számokat a képernyőn a (szám)képekből

def eredmenyszamlalas(cso): Amennyiben a madár a cső végében van, hozzáadok egy pontot az eredményhez (legalábbis +1-et adok vissza)

def jatekinditouzenet(start,felulet,uzenet): A játék indítása előtti üzenetet tölti be

def belementazoszlopba(madar,cso): Ennek segítségével ellenőrzöm, hogy a madár beleütközött-e az csövekbe vagy nem

def halalutanfold(madar,talaj,jatekvege): Amennyiben meghalt a madár és a levegőben volt, lefelé esik amíg nem ér a pálya aljára

def kimentapalyarol(madarmagassag): Amennyiben a játékos megpróbál felül kimenni a pályáról, visszaállítom a legfelső lehetséges pozícióba

def csoszelesseg(cso, jatekvege): Ez felel a folyamatosan mozgó csövekért, hogy balra mozogjanak amíg el nem tűnik a képernyőről. Miután eltűnt újra elindulnak a pálya jobb oldaláról

def csomagassag(cso, jatekvege): Ez felel azért, hogy milyen magasan helyezkedjen el az alsó cső

def csogeneralas(felulet, cso, start, jatekvege): Ez tölti be a képernyőre az alsó cső-t, illetve ennek magasságának függvényében tölti be a felső csövet

def klikkeltobjektum(objektum, event, szel, mag): Ennek segítségével tudom ellenőrizni, hogy rákattintottak-e egy objektumra.

def fomenu(): Ez tölti be a játék menüjét

def jatek(): Ez tölti be a játék részét