1. praviTablu---vraca tablu za igranje zadate velicine.
2. napuniTablu—postavlja odgovarajuci broj zetona na tablu.
3. inicijalnoStanje—generise pocetno stanje.
4. proveriCiljnoStanje—provera da li imamo pobednika.
5. zetoniNaTabli—vraca polja koja sadrze zetone (pomocna fja kod provere validnosti poteza).
6. Rastojanje – vraca broj koraka izmedju dva polja na tabli (pomocna fja kod provere validnosti poteza).
7. meniNajblizi—vraca polje sa zetonima koje je najblize prosledjenom polju (ili vise ukoliko ih ima, pomocna fja kod provere validnosti poteza).
8. daLiSePriblizavaNajblizem—provera da li se prilikom odigravanja poteza priblizivamo najblizem polju koje sadrzi zetone (pomocna fja kod provere validnosti poteza).
9. crtajMatricu—generise interfejs na osnovu trenutnog stanja.