1.
Klassen GameModel är den direkta superklassen till GoldModel, och innehåller metoder som har med spelplanen att göra. Detta kan GoldModel sedan ärva för att skapa standard-spelplanen och sedan utöka med egna metoder anpassade för just det specifika spelet.

2.
Guldmynten ritas upp av metoden draw(…).

3.
Metoden paintComponent() i klassen GameView använder sig av metoden getGameboardState() i klassen GameModel för att ta reda på innehållet i varje cell. Om cellen ska innehålla ett mynt anropar den draw(…) som ansvarar för att rita upp mynten på spelplanen.

4.
Syftet med klassen GameFactory är att möjliggöra för användaren att välja bland tillgängliga spel och sedan starta det valda spelet genom att skapa en instans av gen givna klassen.

5.
Beräkningen av ätarens rörelser finns i metoden move(…) i klassen Position, och kallas på av metoden gameUpdate i klassen GoldModel som anger aktuell riktning baserat på senaste knapptrycket i parametern.

6.
Spelbrädet lagras i variabeln gameboardState i klassen GameModel.

7.
Programmet initieras av Main-klassen som börjar med att köra en instans av GameFactory. GameFactory i sin tur skapar en instans av korrekt spel, beroende på användarens val. GoldModel skapar sedan variabler för mynt, ätaren osv. Klassen GameController ansvarar för den kontinuerliga uppdateringen av spelet genom att anropa metoden gameUpdate() i GoldModel tillsammans med det senaste knapptrycket, samt uppdatera spelplanen visuellt genom att anropa metoden repaint() i GameView. Metoderna i GoldModel står sedan för den konkreta uppdateringen av spelet, genom att ändra ätarens position med hjälp av klasserna Position och Direction, flytta på mynten och hålla reda på poängen. Den kontrollerar även om ätaren gått in i väggen eller ätit upp ett mynt och ökar då antingen poängen eller kastar ett exception beroende på vad som har hänt.

8.
Mycket av det som är gjort kommer att kunna återanvändas. I GoldModel finns redan metoder för att rita upp objekt, flytta på maskens huvud, beräkna poäng, och hålla reda på ifall väggen har körts in i. För att få Snake att fungera behöver vi metoder för att göra masken längre när den äter ett äpple, se till att den inte kan vända på stället, se till att den inte får köra in i sig själv.