1. **קומפוננטות עיקריות:** סקריפטים לתעופה לשלב התקפה, אנימציות להמחשת מציאות ( בעיקר פיצוצים ) ,
2. **שירותי משחק בתצורת Singleton-** לשליטה בסצינות ובשלבים במשחק
3. **אובייקטי המשחק העיקריים :** מצב הגנה – חייל/שחקן שמנסה לירות על האויב ולהגן, מצב התקפה טייס/שחקן שטס מעל העיר ומפציץ מטרות
4. **שלבי המשחק וסצינות שעלולות להופיע** – מופיע בהסבר למעלה
5. **רכיבי ממשק משתמש ואופן האינטראקציה עם שאר המשחק** – נממש בעזרת MENU שניתן לקרוא לו בכל שלב במשחק על ידי לחיצה על כפתור
6. **מבני נתונים עיקריים :** רשימה של "מבנים חשובים" שעל השחקן לפגוע/להגן.
7. **מכונת המצבים של המשחק –** יתבסס על התבנית של גלעד מהשיעור, גיים סטייט מנג'ר שבעצם יהיה מערכת לטעינת סצינות תוך שמירה על מצב המשחק באמצעות מנהל הסצינות. שמירה וזיכרון של ניקוד, שלבים, ומצב האויב