Klasse Main

{

Methode „Loop“

{

Aktion Input:

{

Wie Bewegt der Spieler die Maus

Schiesst der Spieler

Welche Objekte existieren gerade

}

}

Methode “Render”

{

GO [i] Render

Go.Update

Wo ist die Kamera

Wo ist das Fadenkreuz

Wo sind die Objekte

}

Methode “SpielStarten”

{

Fenster auf Playbargröße bringen

Hintergrund erstellen

Spielanzeige erstellen

Objekte erstellen

Startposition aller Objekte und der Kamera festlegen

}

}