Trådar till att läsa in content och världen. (load, input.)

Unloada content. (garbage collection)

AI och NPC ärver från player.

Private, public och protected på allt!

///kommentarer till funktioner

Allt som handlar om Player etc ska ligga i Player.cs. Game1 ska bara ta in instanser av alla klasser. Alla initieringar ska hanteras av respektive klass.

DrawableGameObject för alla kroppar pga enhetskonverteringen.

Overlay klass för att rita ut alla overlays. (hp osv.)

Klass som hanterar input.