

Proces	Entity				
	Character	Enemy	GameItem	LevelObject	Inventory
Zobrazení	R	R	R	R	R
Načtení levelu	-	R	-	R	-
Načtení inventáře	U	-	-	-	-
Zápis do soubora	R	-	-	-	-
Pronásledování cíle	R	U	-	R	-
Nezávislé umělé chování	-	R/U	-	-	-
Sledování okamžitého stavu	R	R	-	-	-
Interagování s předměty	R/U	-	R/D	-	R/U
Ošetření událostí klávesnice	U	-	-	-	-
Výpočet kolizí	R/U	R/U	-	R	-
Interagování s urovnem	R	R/U	-	R/U	R/U