## **Engine:**

						C	
1	Funktionen,	Aib	Aib	Fngine	711	artiillan	hat
ㅗ.	i ulikublicii,	uic	uic	LIIGIIIC	Zu	CITUILCII	Hat.

## 2. Schnittstelle:

Properties, die von Game1 übergeben werden müssen	Daten, die von Engine manipuliert werden

3. Wichtigste Childmethoden, die in zentraler Update-Methode (bzw. Draw-Methode in Graphics) aufgerufen werden: