

Jedes Objekt enthält ein Attribut „int Layer“ welches angibt, in welcher Ebene sich das Objekt befindet. Es sind nur Werte zwischen 0 und 100 zugelassen, wobei niedrigere Werte eine niedrigere Schicht andeuten.

Anhaltspunkte für die Layer:

- 0 : Hintergrundfile 1 Beispiel: Hintergrund
- 10 : Hintergrundfile 2 Beispiel: halb durchsichtiger Hintergrund 1
- 20 : Hintergrundfile 3 Beispiel: halb durchsichtiger Hintergrund 2
- 30 : Hintergrundfile 4 Beispiel: Wolken

- 40 :
- 50 : Spielobjekte Beispiel: Ball, Netz, Player, Powerups
- 60 :

- 70 : HUD Beispiel: HUD
- 80 : Hilfsobjekte Beispiel: Pfeil der Ballposition anzeigt
- 90 :
- 100 : Game-Menu Beispiel: Alle Menus