**Engine:**

1. Funktionen, die die Engine zu erfüllen hat:
2. Schnittstelle:

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

1. Wichtigste Childmethoden, die in zentraler Update-Methode (bzw. Draw-Methode in Graphics) aufgerufen werden:
2. Methoden, die die Engine zur Verfügung stellt