# Requirements

## Functioneel:

1. Gameloop moet alle gamemechanics op tijd en regelmatig uitvoeren
2. Gameloop moet alles tekenen

## Niet-Functioneel

1. Updates per seconde en frames per seconde los van elkaar gebonden
2. Een maximale Frames per seconden limiet (30,60,120,144)
3. Variabele Updates per seconde