Kompilerings Instruktioner

Spelet börjar med filen Game1.cs där skapas variabler för spelet. Sen körs i ordning de core-metoder i Game1.cs.

Initialize() ”aktiverar” variablerna och sätter positioner till dem.

LoadContent () laddar upp texturer till alla objekt, fonts och bakgrundsmusik.

I Update () avgöras vilken scen ska köras till exempel Main Menu, Play osv. Varje val leder till en scen där varje objekts beteende och egenskaper uppdateras.

Objektens beteende, textur och egenskaper uppdateras i deras respektive klass.

Slutningen Draw() ansvarar för att rita upp alla objekt.