

Program najsôr skontroluje či bol správne spustený (možné argumenty sú `-input=`, `--source=` a `-help`, pričom musí byť zadaný aspoň jeden z dvojice `input` a `source`) a následne načíta vstupnú XML reprezentáciu kódu a zároveň skontroluje aj jej platnosť. Na spracovanie XML reprezentácie program využíva vo funkcií `parse_xml` knižnicu `xml.etree.elementTree`. Funkcia `parse_xml` kontroluje platnosť inštrukcií a ich argumentov, odchyťava návestia a za predpokladu že sa nevyskytla chyba funkcia vracia zoradené pole inštrukcií `instruction_list` podľa ich atribútu `opcode` a pole návestí `label_list`. Návestia sú v tomto poli reprezentované triedou `Label` a obsahujú ich názov a poradie.

Následne prebehne inicializácia triedy `Frame`, ktorá predstavuje rámce. Jednotlivé rámce sú reprezentované ako slovníky (dictionary), ktorých kľúčom je vždy názov premennej a hodnotou je trieda `Variable`. Trieda `Variable` predstavuje premennú – jej názov, typ, hodnotu, rámec a pole argumentov, ktoré sú reprezentované triedou `Argument`. Trieda `Frame` obsahuje aj metódy, ktoré umožňujú prácu s rámcami a premennými, ktoré sú v nich uložené.

Po inicializácii tejto triedy nasleduje riadiaci cyklus `while`, ktorý prechádza pole inštrukcií zoradené podľa ich poradia (atribútu `opcode`) a postupne ich vykonáva (interpretuje). Prístup k prvkom poľa umožňuje riadiaca premenná `i`, ktorá slúži ako index a po vykonaní inštrukcie sa inkrementuje. Pomocou tejto premennej dokáže program vykonávať inštrukcie skoku (napr. `JUMP`) a riadiť tak tok vykonávaných inštrukcií.