

Cílem této práce je vytvořit herní engine založený na entity-component systému. Tento herní engine by měl zahrnovat editor, který umožní vývojářům vytvořit své vlastní komponenty, spojit různé assety s těmito komponenty, vytvořit z těchto komponent svět, a mít ho vizualizován v editor. Editor také poskytne nástroje pro real-time debugging. V základu by měl tento herní engine obsahovat grafický systém, input systém, jednoduchý fyzikální systém, a systém na tvorbu uživatelského rozhraní. Jako poslední krok by měl herní engine podporovat exportování našeho projektu jako samostatné hry.