

Jedním z nejužitečnějších nástrojů pro usnadnění vývoje her je herní framework. Jde o obvykle složitý software, který vývojářům poskytuje abstrakci nad herními komponentami jako například vykreslování, fyzika, zvuk, uživatelský vstup nebo umělá inteligence. Cílem této práce je vytvoření jednoduchého herního frameworku pro 2D hry zaměřeného na rychlost, rozšířitelnost a multiplatformnost. Druhým cílem práce je implementace ukázkové hry pro demonstraci funkcí a funkčnosti enginu.

K vytvoření enginu byl použit jazyk C++ a část knihovny SDL. Za cílové platformy byly vybrány Windows a Linux. Hra byla úspěšně implementována a zprovozněna na obou platformách za využití téměř všech možností enginu.