Silnik graficzny – część [kodu](https://pl.wikipedia.org/wiki/Kod_%C5%BAr%C3%B3d%C5%82owy) aplikacji odpowiedzialna za tworzenie grafiki ([2D](https://pl.wikipedia.org/wiki/Grafika_dwuwymiarowa) lub [3D](https://pl.wikipedia.org/wiki/Grafika_3D)) na ekranie komputera. Zawiera elementy konieczne do wykonywania złożonych matematycznych obliczeń i przekształceń elementów grafiki.

Silniki graficzne:

Unreal Engine – silnik do tworzenia w C++, darmowy, korzystają z niego producenci gier. Pomimo licznych filmów z instrukcjami wydaje mi się, że może okazać się trudny do opanowania w tak krótkim czasie, może okazać się zbyt zaawansowany jednak plusem jest łatwy dostęp do instrukcji korzystania, silnik ten jest polecany przez wielu użytkowników.

Podsumowując, można poszukać prostego silnika 2D jednak jego użycie nie koniecznie będzie łatwe co szczególnie zależy od dostępności instrukcji. Można również wykonać grę wyświetlaną w terminalu.