# Desenvolvimento

## Bibliotecas de Jogos

Uma biblioteca de jogos ou game engine pode ser vista como uma caixa de recursos e ferramentas para a construção de um jogo. Você pode criar um jogo sem uma biblioteca básica, assim como você pode criar uma mesa de madeira sem pregos, martelos, parafusos, chaves de fenda e serras, mas as vantagens que as ferramentas proporcionam justificam chamá-las de necessárias.

O nível dessas ferramentas varia: algumas engines se limitam a códigos, ou seja, constantes, variáveis, funções e classes relacionadas, mas outras contam com interfaces gráficas que possibilitam o desenvolvimento de um jogo sem programação. De qualquer forma, uma game engine precisa proporcionar, entre outras funcionalidades, ferramentas para manipular sons, imagens (elementos, texto, imagens, etc), memória (dados) e controle (teclado, mouse, etc).

## Saga Game Library

### Som

### Imagem

### Memória

### Controle