La structure de base de la classe abstraite *Engine* a été déjà été discutée dans la section traitant du noyau.

Il s’agit ici d’en donner une conception plus approfondie, notamment en donnant la conception des classes des moteurs concrets (sous-classes d’*Engine*).

La classe *Engine* étant abstraite, on ne peut pas la déclarer *Singleton* (du fait que notre template *Singleton* instancie les classes qui l’implémentent). Ainsi tout objet héritant d’*Engine* (donc un moteur concret) sera déclaré individuellement *Singleton*.

Le moteur graphique a pour tâche de dessiner la scène de l’état courant, pour cela il doit avoir accès aux entités graphiques définies par l’objet *m\_currentGameState*.