Az OpenGL napjaink egyik legelterjedtebb szabványa, amit grafikus kártyák programozására használnak. Nagy előnye, hogy elrejti a platformok közötti különbségeket és egy egységes felületet nyújt a fejlesztéshez.

A játékmotorok megkönnyítik új játékok létrehozását, hogy az alapvető funkcionalitást megvalósítják és fejlesztőnek csak a játékra kell szabni azt. Leggyakrabban elsősorban a grafikus megjelenítés és játékfizika alkotja őket, de gyakran hangokat, modelleket vagy egyőb hasznos eszközöket támogatnak.

Minél nagyob és bonyolultabb egy software annál nagyobb hangsúlyt kell fektetni a tervezésre. A tervezés során nagy segítségeket nyújtanak az objektum orientált tervezési elveek és tervezési minták. Felhasználásuk megkönnyíti egy átlátható, könnyen módosítható és akár platformfüggetlen rendszer létrehozását.