Uma engine para jogos consiste em um programa para computador ou um conjunto de bibliotecas capazes de se juntar e construir todos os elementos de um jogo. Ela inclui motor gráfico para renderizar gráficos em 2D ou 3D, motor de física para detectar colisões e fazer animações, suporte para sons, IA, gerenciamento de arquivos, programação, etc.

O uso de plataformas de desenvolvimentos de jogos é muito utilizada na indústria de jogos. Essas ferramentas são orientadas a componentes, pois a tarefa de decomposição é feita através da modularização. Essa função permite plugar componentes em objetos de jogos responsáveis por determinadas funcionalidades (IA, física, renderização, etc). Uma das mais famosas é a Unity, que a modularização está relacionada ao uso de objetos de jogos construídos a partir de diversos componentes que disponibilizam as funcionalidades citadas acima.

A abordagem de uso de componentes reaproveitáveis é diferente da abordagem encontradas nas engines padrões. Ao invés de definir objetos de jogos onde determinado módulo é acoplado, a plataforma define que cada módulo é uma unidade independente para os outros módulos do sistema. Isso é muito voltado para programadores, pois facilita o desenvolvimento de jogos com foco nos códigos e não em ambientes de desenvolvimentos específicos.

Para a utilização de componentes reaproveitáveis, uma das formas mais famosas é a OSGi, que serve para criar jogos orientados a objetos em Java. Ela é dividida em quatro camadas e oferece uma solução para a modularização em Java. A [programação orientada a objetos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o_orientada_a_objetos) facilita o desenvolvimento do jogo por permitir ao programador a abstração de classes e subclasses ([polimorfismo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Polimorfismo)) e a criação de objetos. Algumas classes já podem vir embutidas dentro da própria [API,](https://pt.wikipedia.org/wiki/API) no caso do OSGi, uma bastante utilizada é a Service Loader, principalmente as que tratam imagens, sons, modelos 3D, etc. já as classes que fazem parte do jogo em si são criadas pelo programador.