Eine erste Architektur

Für die Entwicklung der Applikation wir die OpenGL library libgdx verwendet. Diese kappselt die OpenGL funktionen in einfache Java Methoden. Diese ermöglicht ein Testen der Applikation auf dem Desktop ohne Emulation eines Android-Smartphones. Libgdx ermöglicht die Programmierung von Multiplatformspielen. Für die Portierung auf Android benötigen das Android Developer Toolkit