

Analyse und Evaluierung von plattformübergreifenden Spiel-Engines und Frameworks, anhand der Implementierung einer mobilen Beispielapplikation

Bachelor-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades B.Sc.

Sebastian Bohn

2036605



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

Erstprüfer: Prof. Dr. Edmund Weitz

Zweitprüfer: Prof. Dr. Andreas Pläß

vorläufige Fassung vom 27. Dezember 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
1.1	Motivation	6
1.2	Gliederung	6
2	Mobile Systeme	7
2.1	Marktanalyse zur Gewichtung der mobilen Systeme und der Applikationen	7
2.1.1	Marktanteile der mobilen Betriebssysteme	7
2.1.2	Verfügbare Applikationen und Kategorien der Stores	8
2.2	Betrachtung der mobilen Systeme	11
2.2.1	Android	11
2.2.2	iOS	12
2.2.3	Windows Phone	12
3	Native Softwareentwicklung	14
3.1	Systemvoraussetzungen	14
3.1.1	Android	14
3.1.2	iOS	14
3.1.3	Windows Phone	14
3.2	SDKs und Versionen	14
3.2.1	Android Versionen	15
3.2.2	iOS Versionen	15
3.2.3	Windows Phone Versionen	15
3.3	Programmiersprachen	17
3.3.1	Android	17
3.3.2	iOS	17
3.3.3	Windows Phone	17
3.4	Entwicklungsumgebungen	17
3.4.1	Android	17
3.4.2	iOS	17
3.4.3	Windows Phone	17
3.5	Zusammengefasste Übersicht	17
4	Plattformübergreifende Entwicklung	18
4.1	Ziel	18

4.2	Funktionsweise und Realisierungsansätze	19
4.2.1	Kompilierung	20
4.2.2	Komponentenbasiert	21
4.2.3	Interpretierung	21
4.2.4	Modellierung	23
4.2.5	Cloudbasiert	24
4.2.6	Vereinigung	24
4.3	Übersicht der Ansätze	26
4.4	Entwicklung mobiler Applikationen ohne den Schwerpunkt Spieleentwicklung	28
5	Plattformübergreifende Frameworks zur Spieleentwicklung	29
5.1	Gamespezifische Frameworks und Engines	29
5.1.1	Cocos2D	29
5.1.2	Libgdx	29
5.1.3	Unity	29
5.1.4	Weitere Frameworks	29
5.2	Entwicklungsumgebungen	29
5.2.1	Unterstützte IDEs	29
5.2.2	Systembedingte Einschränkungen	29
6	Gegenüberstellung der Frameworks	30
6.1	Zielpattformen	30
6.2	Programmiersprachen	30
6.3	Unterstützung von 2D und 3D	30
6.4	Zugriff auf Hardware	30
6.5	Free- und Pro- Versionen	30
6.6	Einfluss auf Einstellungen	30
6.7	Zusätzlich benötigte Software	30
6.8	Aktualität - Versionen - Community	30
6.9	Zukunftsaussichten	30
7	Kosten-Nutzen Vergleich	31
8	Konzeption und Implementierung einer Test-Applikation	32
8.1	Ideen	32
8.2	Anforderungen	32
8.3	Verwendete Frameworks und Engines	32
8.4	Verwendete APIs und SDKs	32
8.5	Assets und deren Verwendung	32
9	Analyse messbarer Metriken	33
10	Vergleich der Messprotokolle	34

Inhaltsverzeichnis

11 Fazit	35
Abbildungsverzeichnis	36
Tabellenverzeichnis	37
Literaturverzeichnis	38

Abstract

Zusammenfassung

1 Einleitung

1.1 Motivation

1.2 Gliederung

2 Mobile Systeme

2.1 Marktanalyse zur Gewichtung der mobilen Systeme und der Applikationen

Welche mobilen Systeme derzeit am meisten gefragt und verbreitet sind, soll in diesem Abschnitt analysiert werden. Dieses Wissen ist nötig, um vor dem Entwicklungsprozess die erfolgreichsten und erfolgversprechendsten Plattformen auszuwählen und miteinzubeziehen. Weiterhin soll geklärt werden wie viele Applikationen diese Plattformen in ihren Stores bereitstehen und wie die Kategorien gewichtet sind.

2.1.1 Marktanteile der mobilen Betriebssysteme

Eine Statistik über die Marktanteile der mobilen Betriebssysteme bei Smartphones, soll veranschaulichen welche Systeme aktuell zu den führenden gehören. Zusätzlich wird eine zukünftige Verteilung prognostiziert. Die Darstellungen beziehen sich auf Daten der International Data Corporation (IDC), über den globalen Absatz von Smartphones und wurde im August 2015 veröffentlicht. (Abb. 2.1)

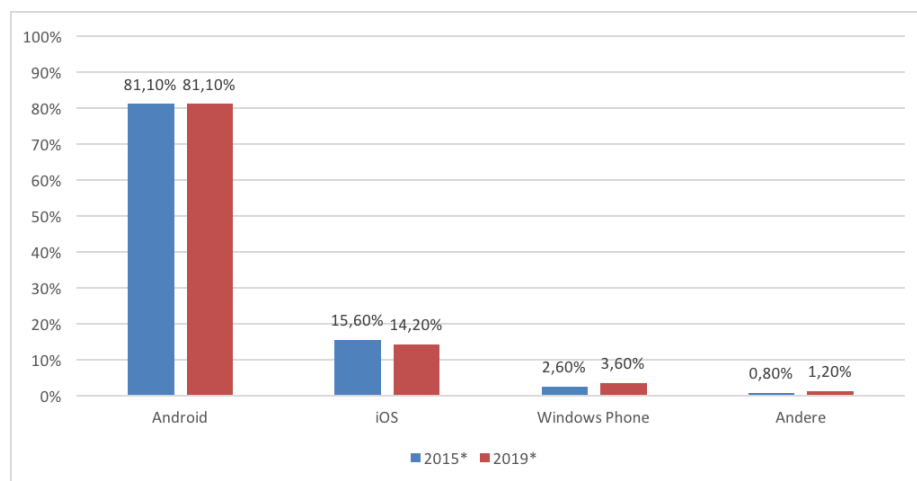


Abbildung 2.1: Prognose zu den Marktanteilen der Betriebssysteme am Absatz vom Smartphones weltweit in den Jahren 2015 und 2019
(IDC 2015)

Die Grafik verdeutlicht, dass aktuell Geräte mit Android Systemen den Markt eindeutig dominieren. Darauf folgen Geräte mit iOS und Windows Phone. Laut Prognose wird sich auch in den nächsten Jahren an dieser Hierarchie nichts ändern. Schlussfolgernd sind diese drei Systeme die relevantesten auf dem globalen Markt.

Abbildung 2.2 gibt Aufschluss über die Verteilung der Systeme nach ausgewählten Ländern. Die Daten beziehen sich auf die Verkäufe von August bis Oktober 2015, welche von Kantar im Dezember 2015 veröffentlicht wurden. Bei der Internationalisierung von Applikationen ist es von Vorteil zu wissen, wie stark die Gewichtung der Systeme in den einzelnen Ländern ist.

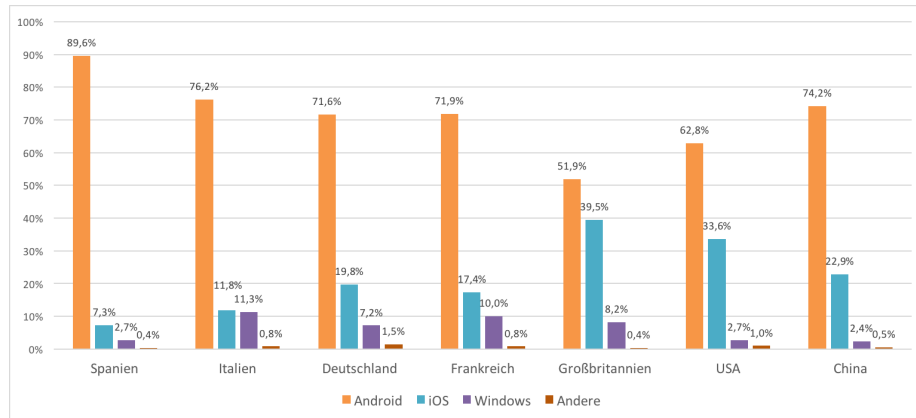


Abbildung 2.2: Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in ausgewählten Ländern von August bis Oktober 2015
(Kantar 2015)

2.1.2 Verfügbare Applikationen und Kategorien der Stores

Die Menge an verfügbaren Apps in den jeweiligen Stores ist unterschiedlich groß. Eine Analyse über die aktiven Applikationen in den einzelnen Stores und die Gewichtung der Kategorien, soll einen Überblick verschaffen was die jeweiligen Plattformen aktuell zu bieten haben. In Abbildung 2.3 wird die Menge an verfügbaren Apps im Mai 2015 dargestellt. Um eine bessere Übersicht zu gewährleisten, wurden die Werte gerundet. Der Amazon Appstore bietet wie der Google Play Store nur Android Apps an. Da es in diesen beiden Stores zum Teil zu Überschneidungen beim Angebot von Anwendungen kommt, werden diese Werte separat betrachtet und nicht summiert.

Der Wert für den Windows Phone Store ist der Quelle nach von September 2014 und schließt damit noch nicht die Windows 10 Universal Apps mit ein. Diese kamen erst Mitte 2015 dazu und werden in einem getrenntem Windows Store hardwareübergreifend angeboten. Im September 2015 waren rund 80% der Downloads aus dem Windows Phone Store von Geräten mit der Version 8.1, etwa 15% von 8.0 Benutzern und etwa 5% von der aussterbenden Version 7.8. Laut Windows wurden im September 2015 etwa 50% der Applikationen mit Windows 10 aus dem neuen Windows Store

2 Mobile Systeme

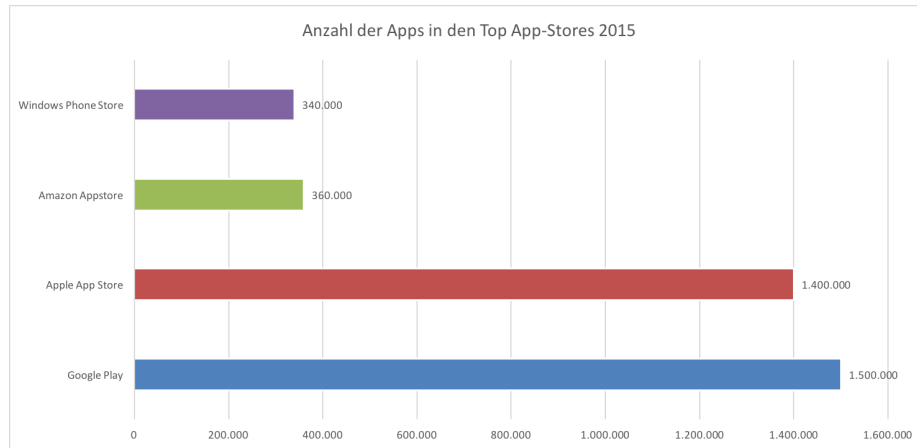


Abbildung 2.3: Anzahl der angebotenen Apps in den Top App-Stores im Mai 2015
(Statista 2015)

heruntergeladen. Diese Statistik gibt jedoch wenig Aufschluss wie groß dabei der Anteil an mobilen Systemen ist. Jedoch dominiert die Kategorie "Games" bei Windows 10 Apps mit fast 45% die Downloadzahlen. (Bernardo Zamora 2015)

Auch im Google Play Store werden Spiele Apps am häufigsten heruntergeladen und nehmen etwa 41% des Downloadvolumens ein. (Abb.2.4)

Die beliebtesten Kategorien des Apple App Store werden ebenfalls deutlich von den Spielen angeführt. Auch wenn der Abstand zur zweithäufigsten Kategorie geringer ist als bei den anderen Stores, macht der Spielebereich trotzdem etwa ein viertel aller Downloads aus. (Abb.2.5)

Auch wenn jeder Store seine Applikationen auf eigene Weise kategorisiert, ist dennoch klar zu erkennen das Spiele bei jedem Anbieter das höchste Downloadvolumen ausmachen und sich stetig wachsender Beliebtheit erfreuen. Die Nachfrage nach mobilen Spielen ist demnach plattformübergreifend und berechtigt die Evaluierung von entsprechender Entwicklungssoftware.

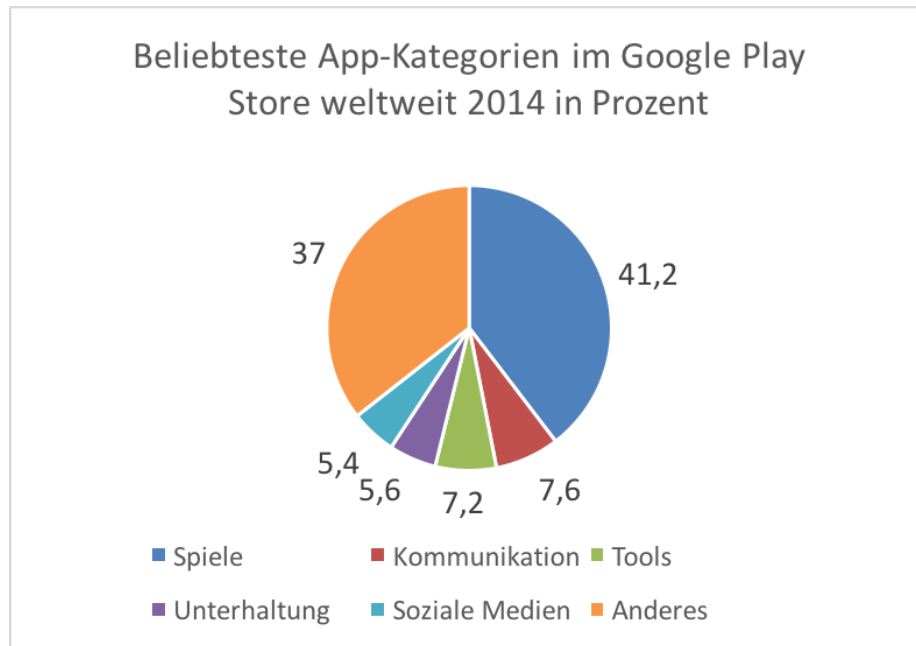


Abbildung 2.4: Anteil der im Google Play Store weltweit am häufigsten heruntergeladenen Apps nach Kategorien im Februar 2014
([Distimo 2014](#))

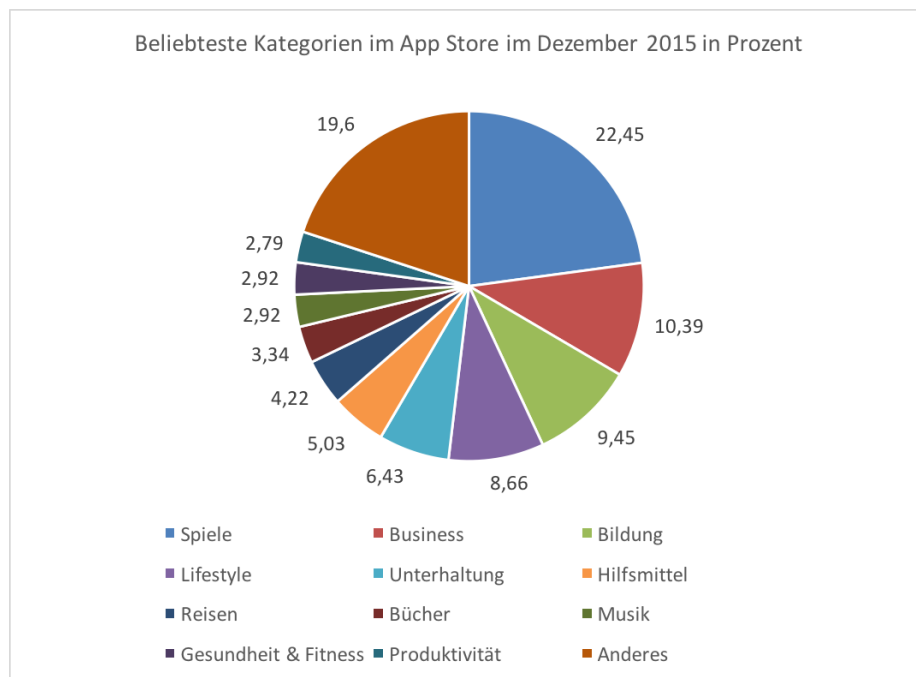


Abbildung 2.5: Ranking der Top-Kategorien im App Store im Dezember 2015
([PocketGamer.biz 2015](#))

2.2 Betrachtung der mobilen Systeme

Anhand der gewonnenen Erkenntnisse aus Kapitel 2.1.1, spielen derzeit die mobilen Systeme von Android, iOS und Windows Phone die größte Rolle auf dem Markt und bei den Benutzern. Folglich werden weitere Systeme nicht weiter betrachtet und der Fokus auf diese drei Systeme gerichtet.

2.2.1 Android

Android ist ein Open Source Betriebssystem und gleichzeitig eine Software-Plattform, welches stark im mobilen Bereich vertreten ist und auf dem Linux-Kernel basiert. Zu finden ist diese auf Smartphones, Tablet-Computern, Netbooks und auch auf Smart-TV Geräten. ([Open Handset Alliance - Android Overview 2015](#)) Entwickelt wird Android von der Open Handset Alliance (OHA), welche von Google gegründet wurde. Die OHA wurde im November 2007 gegründet und ist ein Konsortium von mehr als 80 Unternehmen aus den Bereichen Mobilfunknetz, Geräteherstellung, Halbleiterindustrie, Marketing und Software. ([Open Handset Alliance - Alliance Members 2015](#)) Der Grund für die Entwicklung von Android war und ist es, einen offenen Standard für mobile Geräte zu schaffen. ([Open Handset Alliance - Alliance Overview 2015](#)) Durch seine Offenheit ermöglicht Android Entwicklern große Freiheit bei der Programmierung von Applikationen. Eigene Entwicklungen können auch mit Anwendungen von Google, wie zum Beispiel Google Maps, verknüpft werden. Auch der Hardwarebereich bietet ein breites Spektrum an Geräten mit kostengünstigen, bis hochpreisigen Angeboten, sowohl mit einfacher bis qualitativ hochwertiger, technischer Ausstattung. Benutzer haben die Möglichkeit, ihre Geräte weitestgehend frei zu gestalten und einzustellen. Für die Installation von neuen Applikationen sind diese auch nicht an einen einzigen Store gebunden und können Apps auch aus verschiedensten Quellen beziehen.

Vorteile:

- Open Source
- Unabhängigkeit von Anbietern
- Personalisierung
- Hardwareangebot

Nachteile:

- Hohe Verbreitung von Schadsoftware
- Aktualität der Version ist abhängig vom Gerätehersteller

2.2.2 iOS

iOS ist das mobile Betriebssystem des Unternehmen Apple. Dieses ist ein Derivat von Mac OS X, welches selbst auf Unix basiert. Es wird ausschließlich von Apple entwickelt und ist somit nur auf den eigenen Geräten iPhone, iPad und iPod touch zu finden. Mit der Entwicklung wurde unter externer und interner Geheimhaltung 2005 begonnen und das Resultat der Öffentlichkeit zum ersten Mal Anfang 2007 vorgestellt. Bis zur Version 4.0 wurde iOS mit dem Namen iPhoneOS betitelt. Das Konzept und Design ist schwerpunktmäßig auf hohe Benutzerfreundlichkeit und Funktionalität ausgelegt.

Durch die geschlossene Struktur des Systems sind eigene Derivate nicht möglich. Benutzer sind für den offiziellen Bezug von Applikationen auf Apples App Store angewiesen. Bei der Wahl der Hardware ist man auf die Produktpalette von Apple angewiesen, welche jährlich eine neue Generation veröffentlicht. Die Personalisierung der Geräte ist nur bedingt möglich, da Anbieter von Drittsoftware keinen Zugriff auf das System haben und Anwendungen nur offiziell über den eigenen App Store bezogen werden können. Dies bietet jedoch den Vorteil einer Qualitätssicherung durch Apple, da Applikationen vor der Veröffentlichung einer Prüfung unterzogen werden.

Vorteile:

- Kompatibilität von Software und Hardware
- Benutzerfreundlichkeit
- Geräteübergreifende Kommunikation
- Kontrollen bei Veröffentlichung von Anwendungen

Nachteile:

- Restriktive Firmenpolitik
- Proprietäres System
- Hardwareauswahl
- Anwendungen nur über den App Store

2.2.3 Windows Phone

Entwickler Microsoft stellt seit dem Jahr 2000 Betriebssysteme für mobile Geräte her. (Fran Berkman 2012) Seitdem hat sich die Namensgebung von Windows Mobile, über Windows Phone, bis zum aktuellsten Windows 10 Mobile vorgearbeitet. Um im allgemeinen Bezug nicht zwischen den Namen hin und her zu wechseln, wird in dieser Arbeit, wenn mobile Windows Systeme erwähnt werden, der Name Windows

Phone benutzt. Die frühen Versionen von Windows Phone, also Windows Mobile und Windows Phone 7 stammen noch von dem Windows CE Kernel ab, wobei die aktuellen Versionen, Windows Phone 8 und Windows 10 Mobile, Derivate des Windows NT Kernels sind. Mit dem neuesten Ableger, Windows 10 Mobile, verspricht Microsoft eine homogene Kommunikations- und Anwendungsstruktur zwischen allen Geräten die mit diesem System betrieben werden. Dazu zählen nicht nur Smartphones und Tablets, sondern auch Notebooks, Desktop PCs und die Spielkonsole Xbox One. ([Microsoft 2015](#))

Microsoft verfolgt mit Windows Phone eine ähnlich geschlossene und proprietäre Struktur wie der Konkurrent Apple. Eigene Derivate des Systems sind also nicht offiziell möglich. Auch die Benutzer müssen für neue Anwendungen auf das Angebot des Windows Stores zurückgreifen. Jedoch will Microsoft Entwicklern die Möglichkeit bieten, zukünftige Anwendungen universell verfügbar zu machen, das diese auf allen Windows Systemen nutzbar sind. Microsoft arbeitet außerdem an einer Technik, die bestehende Android und iOS Anwendungen auf die Windows Plattform überführen kann. ([Golem 2015](#))

Die aktuellen Windows Phone Versionen sind durch eine Allianz von Windows und Nokia, hauptsächlich auf mobilen Geräten von Nokia zu finden. ([Microsoft 2014](#)) Aber auch andere Hersteller bieten Geräte mit Windows Phone, jedoch bisher in einem überschaubaren Umfang.

Vorteile:

- Kompatibilität von Software und Hardware
- Universelle Anwendungen
- Benutzerfreundlichkeit

Nachteile:

- Proprietäres System
- Anwendungen nur aus dem Windows Store
- Geringeres Angebot an Anwendungen

([Reddit 2015](#))

3 Native Softwareentwicklung

Softwareentwicklung für ein bestimmtes System wird als nativ (lat.: angeboren, natürlich) bezeichnet. Hier sind Dateiformate, Programmiersprachen, Hardware, Entwicklungsumgebungen und Kompilierung genau an die Zielplattform angepasst. Nativer Code ist in der Lage alle individuellen Eigenschaften einer Zielplattform anzusprechen, ohne dabei eine eventuelle Portierbarkeit zu berücksichtigen. ([John Daintith 2004](#)) Welche Anforderungen iOS, Android und Windows Phone bezüglich nativer Entwicklung voraussetzen, soll in diesem Kapitel näher erläutert werden.

3.1 Systemvoraussetzungen

Um Applikationen für eine bestimmte Zielplattform zu entwickeln, werden unter Umständen Voraussetzungen an das Betriebssystem des Entwicklers gestellt.

3.1.1 Android

Die Entwicklung von Android Applikationen ist an kein bestimmtes System gebunden. Somit lassen sich diese unter Windows, OS X und Linux Systemen entwickeln. Windows Benutzer sollten mindestens Windows XP nutzen. Darüber hinaus können alle aktuelleren Versionen genutzt werden, wobei alle 32-Bit Editionen unterstützt werden und ab Windows 7 auch die mit 64-Bit. Mac Systeme werden ab OS X 10.5.8 von den offiziellen Entwicklungswerkzeugen unterstützt. Um auf einem Linux System zu entwickeln, kann man dies beispielsweise unter Ubuntu ab Version 8.04 tun. Bei 64-Bit Versionen ist es notwendig, dass diese fähig ist 32-Bit Anwendungen auszuführen. Da die Auswahl an Linux-Distributionen sehr umfangreich ist, wird an dieser Stelle auf diese nicht weiter eingegangen. ([Sue Smith 2013](#))

3.1.2 iOS

3.1.3 Windows Phone

3.2 SDKs und Versionen

Software Development Kits, kurz SDKs, liefern dem Entwickler die Werkzeuge, Anwendungen und bestenfalls eine aktuelle Dokumentation, um für eine bestimmte Zielplattform zu entwickeln. Auch sind sie notwendig, um geschriebenen Code zu

interpretieren und kompilieren. Um die aktuellste Version eines mobilen Systems zu unterstützen, muss das SDK auf ebenso aktuellen Stand sein.

3.2.1 Android Versionen

Android Versionen sind nach süßen Leckereien benannt und dem Anfangsbuchstaben nach alphabetisch aufsteigend. (Abb.3.1)

Codename	Version	API Level	Erscheinungsdatum
Marshmallow	6	23	5. Oktober 2015
Lollipop	5.1.x	22	9. März 2015
Lollipop	5.0.x	21	3. November 2014 - 19. Dezember 2014
Wear	4.4W	20	Juni 2014
KitKat	4.4.x	19	31. Oktober 2013 - 19. Juni 2014
Jelly Bean	4.3.x	18	24. Juli 2013 - 4. Oktober 2013
Jelly Bean	4.2.x	17	13. November 2012 - 12. Februar 2013
Jelly Bean	4.1.x	16	27. Juni 2012 - 10. Oktober 2012
Ice Cream Sandwich	4.0.3 - 4.0.4	15, NDK 8	16. Dezember 2011 - 4. Februar 2012
Ice Cream Sandwich	4.0 - 4.0.2	14, NDK 7	19. Oktober 2011 - 15. Dezember 2011
Honeycomb	3.2.x	13	16. Juli 2011
Honeycomb	3.1	12, NDK 6	10. Mai 2011
Honeycomb	3	11	23. Februar 2011
Gingerbread	2.3.3 - 2.3.7	10	23. Februar 2011 - 20. September 2011
Gingerbread	2.3 - 2.3.2	9, NDK 5	6. Dezember 2010 - Januar 2011
Froyo	2.2 - 2.2.2	8, NDK 4	20. Mai 2010 - Januar 2011
Eclair	2,1	7, NDK 3	12. Dezember 2010
Eclair	2.0.1	6	3. Dezember 2009
Eclair	2	5	26. Oktober 2009
Donut	1.6	4, NDK 2	15. September 2009
Cupcake	1.5	3, NDK 1	30. April 2009
ohne Codename	1.1	2	10. Februar 2009
ohne Codename	1	1	23. September 2008

Tabelle 3.1: Android Versionen und ihr Erscheinungsdatum

([Android Source - Codenames, Tags, and Build Numbers 2015](#), [Wikipedia - Liste von Android-Versionen 2015](#))

3.2.2 iOS Versionen

Apple nutzt für seine Produkte Codenamen, die keinem bestimmten Muster folgen. Verbrauchern sind diese meist unbekannt, da diese überwiegend intern genutzt werden. (Abb.3.2)

3.2.3 Windows Phone Versionen

Codename	Version	Erscheinungsdatum
Monarch	9.2 Beta	3. November 2015
Monarch	9.1	21. Oktober 2015
Monarch	9.0.x	16. September 2015
Copper	8.4.x	30. Juni 2015
Stowe	8.3	8. April 2015
OkemoZurs	8.2	9. März 2015
OkemoTaos	8.1.x	9. Dezember 2015
Okemo	8.0.x	17. September 2014
Sochi	7.1.x	10. März 2014
Innsbruck	7.0.x	18. September 2013
Brighton	6.1.x	21. Februar 2013
Sundance	6.0.x	19. September 2012
Hoodoo	5.1.x	7. März 2012
Telluride	5.0.x	12. Oktober 2011
Durango	4.3.x	9. März 2011
Jasper	4.2.x	22. November 2010
Baker	4.1	8. September 2010
Apex	4.0.x	21. Juni 2010
Wildcat	3.2.x	3. April 2010
Northstar	3.1.x	9. September 2009
Kirkwood	3.0.x	17. Juni 2009
Timberline	2.2.x	21. November 2008
Sugarbowl	2.1.x	9. September 2008
Big Bear	2.x	11. Juli 2008
Little Bear	1.1.x	14. September 2007
Alpine	1.0.x	29. Juni 2007

Tabelle 3.2: iOS Versionen und ihr Erscheinungsdatum
([the iphone wiki 2015](#))

3.3 Programmiersprachen

In der nativen Entwicklung werden für jede Zielplattform bestimmte Programmiersprachen unterstützt.

3.3.1 Android

Android Applikationen werden in Java entwickelt. Demnach ist es notwendig vorab eine aktuelle Java Version (JDK) zu installieren. Diese wird von dem Unternehmen Oracle, mit der aktuellen Version 8 Update 66, vertrieben. ([Oracle - Java SE 2015](#))

3.3.2 iOS

3.3.3 Windows Phone

3.4 Entwicklungsumgebungen

Für die Entwicklung werden jeweilig verschiedene IDEs (Integrated Development Environment) seitens der Betreiber unterstützt und empfohlen. Eine Besonderheit bei IDEs für mobile Systeme ist die Unterstützung eines Simulators. Dieser simuliert ein spezifiziertes Gerät auf virtuelle Weise, um Entwicklungen direkt testen zu können.

3.4.1 Android

Android empfiehlt das eigene Android Studio, welches die offizielle IDE für Android Entwicklung darstellt und zusätzlich das aktuelle SDK mitliefert. Android Studio basiert auf der IDE IntelliJ IDEA und ist frei verfügbar. ([Android Develop Tools 2015](#)) Alternativer Vorgänger ist die quelloffene IDE Eclipse.

3.4.2 iOS

3.4.3 Windows Phone

3.5 Zusammengefasste Übersicht

Die Tabelle 3.3 soll eine kompaktere Übersicht der einzelnen Systeme bieten.

	Virtuelle Maschine	Programmiersprache	User Interface	Memory Management	IDE	Plattform	Geräte	App Markt
Android	Dalvik VM	Java	XML files	Garbage collector	Eclipse, Android Studio	Multi-platform	Heterogen	Google Play Store
iOS	-	Objective-C, Swift	Cocoa Touch	Reference counting	XCode	Mac OS X	Homogen	Apple Apps Store
Windows Phone	CLR	C# and .Net	XAML files	Garbage collector	Visual Studio	Windows	Homogen	Windows Phone Store

Tabelle 3.3: Unterschiede zwischen Android, iOS und Windows Phone

4 Plattformübergreifende Entwicklung

Die Entwicklung von Software-Produkten und Services, welche auf mehreren Systemen oder Laufzeitumgebungen funktioniert, wird als plattformübergreifende oder auch Cross-Plattform Entwicklung definiert. Um dies zu gewährleisten nutzen Entwickler unterschiedliche Methoden und Techniken, um verschiedene Systeme mit einer Projektstruktur zu erreichen. ([techopedia 2015](#))

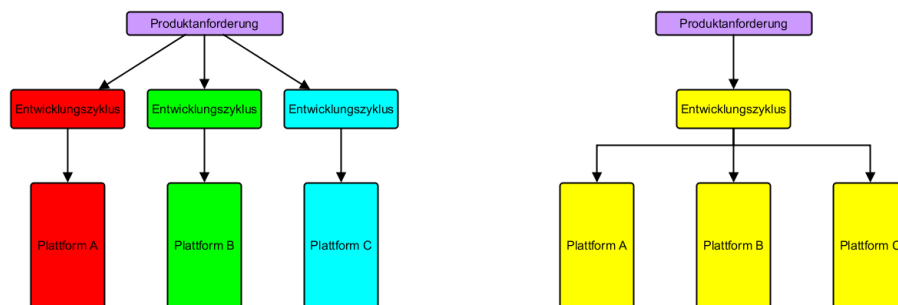


Abbildung 4.1: Traditionelle und plattformübergreifende Entwicklungsmodelle

4.1 Ziel

Die Idee und das Ziel von plattformübergreifender Entwicklung sind, dass eine Softwareanwendung auf mehr als einer spezifischen digitalen Umgebung zufriedenstellend funktioniert. Diese Vorgehensweise wird angewandt, um ein Softwareprodukt auf mehreren proprietären Betriebssystemen zu vertreiben. Dies soll die Entwicklungszeit und sich daraus ergebende Kosten einsparen. Durch die Entwicklung von mobilen Geräten, sowie die zunehmende Verbreitung von Open Source Technologien, entstanden sukzessiv unterschiedliche Ansätze zur Realisierung.

Die Nutzung dieser Arbeitsweisen hat aber nicht nur Vorteile. Als nachteilig gilt die potentiell geringere Effizienz der Anwendung gegenüber der nativen Entwicklung. Beispielsweise enthält es redundante Prozesse oder für jede Plattform einen eigenen Datenspeicherordner. Die Reduzierung von Komplexitäten kann auch bis zur „Verdummung“ ausarten, um das Programm für weniger anspruchsvolle Softwareumgebungen anzugleichen.

Trotz mancher momentanen Grenzen bietet die plattformübergreifende Entwicklung ausreichende Möglichkeiten, die eine derartige Projektstruktur befürworten. (techopedia 2015)

4.2 Funktionsweise und Realisierungsansätze

Zu den grundlegenden Strategien gehört, dass ein Projekt oder Programm in verschiedene spezifische Betriebssystemversionen kompiliert wird. Weitere Methoden beinhalten die Verwendung von Teilbäumen in der Projektstruktur, um die Anwendung bestmöglich an die Eigenheiten der entsprechenden Zielpattform anzupassen. Ein anderer Ansatz ist die Abstraktion des Codes auf unterschiedlichen Ebenen, um sich mehreren Softwareumgebungen anzunähern. Softwareprojekte die diese Verfahren anwenden, kann man als plattformunabhängig, genauer gesagt plattformübergreifend bezeichnen, da sie die unterstützten Systeme gleich wertet und keines bevorzugt. (techopedia 2015)

Die Entwicklung von plattformübergreifenden Anwendungen auf mobilen Systemen wird in sechs verschiedene Ansätze kategorisiert. (Abb.4.2)

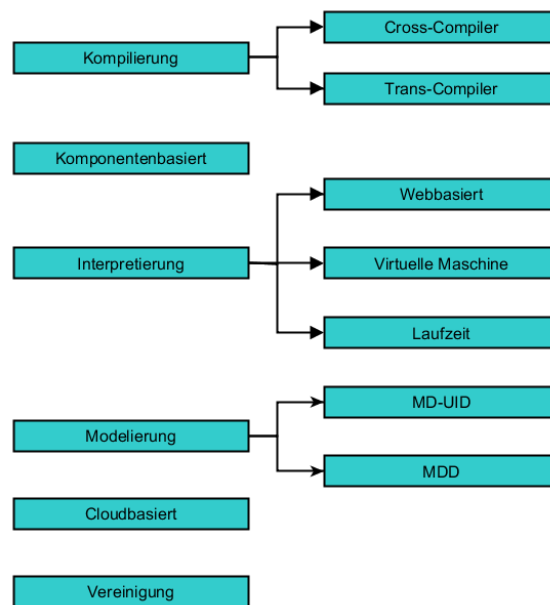


Abbildung 4.2: Haupt- und Nebenansätze zur Entwicklung von mobilen plattformübergreifenden Anwendungen

In den folgenden Unterkapiteln werden die einzelnen Ansätze und Unteransätze näher betrachtet. Die Analyse und Betrachtung basiert auf den Informationen der Ausarbeitung von (El-Kassas, Wafaa S. & Abdullah, Bassem A. & Yousef, Ahmed H. & Wahba, Ayman M. 2015).

4.2.1 Kompilierung

Kompilierung(Compilation) ist ein Ansatz mit zwei Unterkategorien:

- Cross-Compiler
- Trans-Compiler

Der Compiler ist ein Programm, welches den Quellcode einer High-Level Programmiersprache in einen Low-Level Code übersetzt wird. Dieser Low-Level Code ist ein Binärcode in Maschinensprache, der von dem Prozessor verstanden wird. Dieser Konvertierungsprozess wird als Kompilierung bezeichnet.

Man spricht von einem **Cross-Compiler**, wenn das System des Compilers unterschiedlich zu dem System ist, auf dem der kompilierte Code läuft. Die Zielsysteme können Betriebssysteme, Prozessoren oder eine Kombination aus beiden sein. Abb. 4.3 stellt eine von XMLVM gebotene Lösung zu Cross-Compiling dar. Dies nutzt XML für die Frontend Darstellung und für die Verarbeitung des Bytecodes eine virtuelle Maschine(VM).

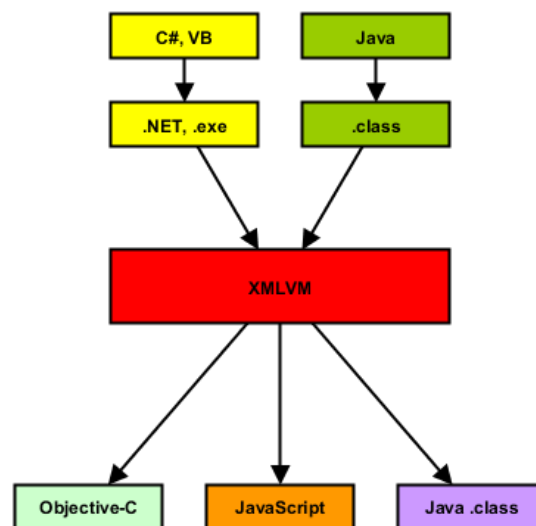


Abbildung 4.3: XMLVM Prozess mit Java oder .NET Quellcode
([XMLVM 2011](#))

Ein **Trans-Compiler** kompiliert eine High-Level Programmiersprache in eine andere High-Level Programmiersprache. Da viele Sprachen jedoch unterschiedliche Eigenschaften und Leistungsmerkmale besitzen, muss der generierte Code unter Umständen nachbearbeitet werden, wenn der Compiler diese bei der Übersetzung nicht unterstützt. Auch ist der Code durch die automatisierte Erzeugung in der Regel nur schwer lesbar. Es besteht auch eine Abhängigkeit zu regelmäßigen Updates, um die Änderungen der Quell- und Zielsysteme aktuell zu halten.

4.2.2 Komponentenbasiert

Die Komponente besteht aus einem Paket oder einem Modul, dessen Funktionen und Daten untereinander in Relation stehen. Jede Komponente besitzt eine Schnittstelle, dass die Servicedienste spezifiziert, welche von anderen Komponenten genutzt werden können. Die Kommunikation findet ausschließlich über die Schnittstellen statt, so dass eine Komponente keinerlei Informationen über den Aufbau einer anderen benötigt.

Ein beispielhafter Lösungsansatz ist der **Component-Based Mobile Web Application of Cross-Plattform**. Dieser komponentenbasierte Ansatz versucht die Entwicklung mobiler Web-Apps dahingehend zu vereinfachen, dass durch das Konzept von Softwarekomponenten, die Kernfunktionalitäten modular aufgeteilt werden. Diese Module beinhalten Speichermanagement, Netzwerkkommunikation, Grafik, Dateisystem und die Systemdienstkomponenten. Dadurch erhalten die Komponenten eine Wiederverwertbarkeit und vereinfacht die Migration auf andere Plattformen. Jede Plattform kann dieselben Schnittstellen nutzen, benötigt jedoch eine eigene innere Implementierung für die Unterstützung.

4.2.3 Interpretierung

Bei der Interpretierung übersetzt ein Interpreter (Dolmetscher) den Quellcode in ausführbare Anweisungen. Dies geschieht in Echtzeit mit Hilfe einer dedizierten Maschine. Hierbei existieren drei Unteransätze:

- Virtuelle Maschine (VM)
- Webbasiert (Web-based)
- Laufzeit Interpretation (Runtime Interpretation)

Die bekannteste **virtuelle Maschine** ist die Java Virtual Machine (JVM). Diese verfügt über eine eigene komplette Hardwarearchitektur wie einer CPU, Stack, Register und ein korrespondierendes Befehlssystem. Die Grundidee hierbei ist es die mobile App mit einer plattformübergreifenden Sprache zu entwickeln, die auf der dedizierten, virtuellen Maschine läuft und auf entsprechenden Plattformen installiert ist. In Abb. 4.4 wird der Interpretierungsablauf der von Android bekannten Dalvik VM dargestellt.

Webbasierte Tools verwenden Technologien wie HTML(5), Javascript und CSS, die auf verschiedenen Plattformen ausführbar sind. Der Zugriff auf Hardwarekomponenten wie Kamera und Sensoren erfolgt durch Wrapper. Wrapper sind Adapter oder Schnittstellen, um auf die nativen APIs zugreifen zu können. Abb. 4.5 zeigt die Kommunikation und Interpretierung des Webbasierten Interpreters PhoneGap von Adobe.

Die **Laufzeit** ist eine Ausführungsumgebung und eine Schicht, welche die mobile App auf der nativen Plattform lauffähig macht. Bei diesem Ansatz wird der Quellcode in

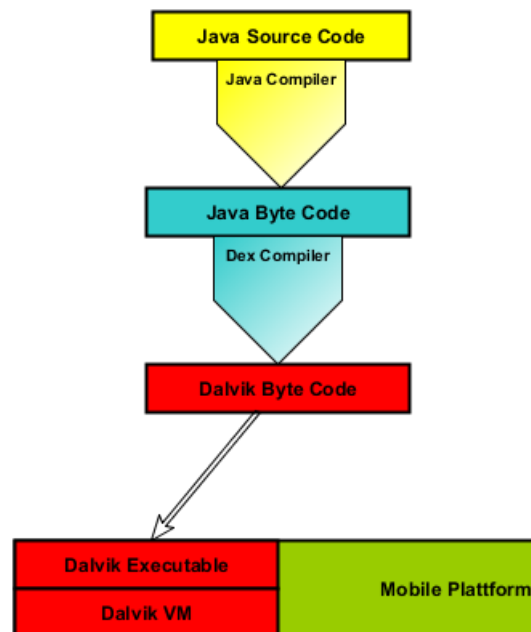


Abbildung 4.4: Ablauf des Dalvik VM Interpreter

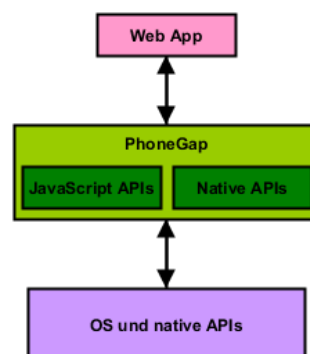


Abbildung 4.5: Vereinfachter Ablauf des PhoneGap Interpreters von Adobe

Bytecode umgewandelt und dann zur Laufzeit von einer virtuellen Maschine ausgeführt. In Abb. 4.6 wird die Verarbeitung von Appcelerators Titanium-Interpreters dargestellt.

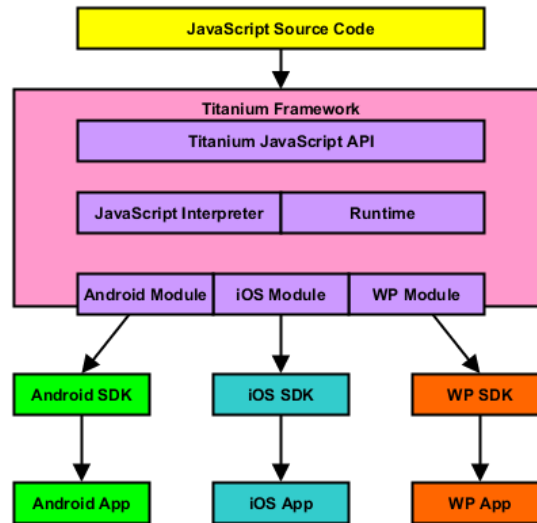


Abbildung 4.6: Ablauf des Titanium Interpreters von Appcelerator

4.2.4 Modellierung

Bei der Modellierung verwenden Entwickler abstrakte Modelle, um die Funktionen und / oder die Benutzeroberfläche der Anwendungen zu beschreiben. Diese Modelle werden für jede Zielplattform in entsprechenden Quellcode transformiert. Hierbei gibt es die Ansätze des Model-Based User Interface Development (MB-UID) und des Model-Driven Development (MDD).

MB-UID wird genutzt, um die Benutzeroberfläche durch die formale Beschreibung von Aufgaben, Daten und Benutzern einer App automatisch zu generieren. Hierbei wird zwischen der Benutzeroberfläche und der App-Logik unterschieden. Für die Generierung existieren zwei Strategien.

- Eine Generierung zur Laufzeit der App, die eine Websysteme adaptiert und basiert auf Anfrage- und Antwortprotokollen (request / response). Eingeschränkt wird dies durch die Voraussetzung einer dauerhaften Verbindung zu einem Server.
- Die Generierung während der Entwicklungszeit, also vor Ausführung der Anwendung. Hier kann der Entwickler das generierte Interface überprüfen und zu jeder Plattform spezifische Funktionalitäten hinzufügen. Dabei kann die Funktion zur Verbindungsart festgelegt werden, also ob eine dauerhafte Verbindung

bestehen soll oder zu einem selbst bestimmten Zeitpunkt synchronisiert werden soll.

Das Hauptkonzept von **MDD** ist die Generierung von plattformspezifischen Versionen, basierend auf dem plattformunabhängigen, abstrakten Modell. Das Modell wird zum Beispiel durch Domain-Specific Language (DSL) beschrieben.

4.2.5 Cloudbasiert

In diesem Ansatz geschieht die Verarbeitung der Anwendung nicht lokal auf dem Gerät, sondern auf einem Cloudserver. Dabei werden einige Cloudeigenschaften verwendet, wie Flexibilität, Virtualisierung, Sicherheit und dynamisches Management. Die Clientanwendung ist dabei weitest möglich reduziert, da diese nur Basisprozesse benötigt. Dies wird Thin-Client genannt, da wie in Abb. 4.7 nur Ein- und Ausgabe verarbeitet werden müssen. Cloudbasierte Anwendungen sollen dadurch besonders energieeffizient sein.

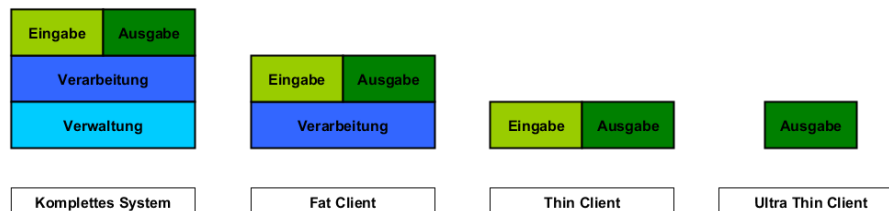


Abbildung 4.7: Aufgaben von Client-Anwendungen

Da zur Zeit der Bearbeitung zu diesem Ansatz keine direkten Realisierungen gefunden worden, sondern überwiegend der theoretische Aufbau einer solchen Applikation, wird dieser Teil nicht weiter vertieft.

4.2.6 Vereinigung

Dieser Ansatz versucht die besten Eigenschaften verschiedener Ansätze zusammenzuführen, von den jeweiligen Vorteilen zu profitieren und Nachteile zu minimieren.

Ein **unbetitelter Lösungsansatz** vereinigt den komponentenbasierten Ansatz mit dem Cross Compiler und einer darauf angepassten Universalsprache. Um die nativen Hardwarefunktionen wie Kamera und GPS, sowie native Softwareeigenschaften wie Buttons und andere Interaktionsfelder anzusprechen, wird eine Sammlung an Komponenten erstellt. Implementierungen dieser Komponenten können durch gemeinsame Schnittstellen für jede Zielplattform erfolgen. Dieses Framework soll dem Entwickler ermöglichen, Applikationen zu entwickeln, die auf nativen Code und der Universalsprache basieren. Diese Sprache wird der App als zusätzliche Kommunikationsschicht

und Schnittstelle hinzugefügt, um die Komponenten und deren Methoden anzusprechen. (Abb. 4.8) Der Entwickler implementiert nur eine minimale Struktur der App auf nativer Basis, welche die Benutzerschnittstelle und Navigation beinhaltet. An welcher Stelle und auf welche Weise die Komponenten integriert werden, wird durch die Universalsprache definiert. Das Framework regelt die Codeintegration innerhalb des nativen Codes. Bei diesem Lösungsansatz ist es erforderlich die Benutzerschnittstelle für jede Plattform manuell zu definieren. Dabei liegt der funktionale Fokus auf allgemeingültigen Funktionen, ohne Berücksichtigung der plattformspezifischen.

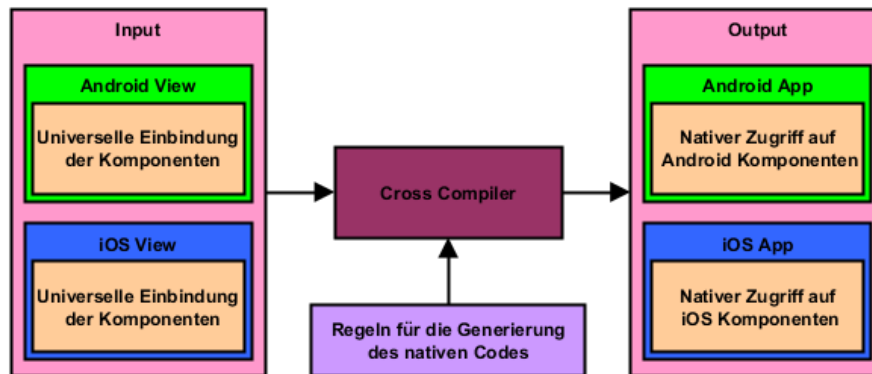


Abbildung 4.8: Funktion eines komponentenbasierten Mergeansatz

Integrated Cross-Platform Mobile Development (ICPMD) ist eine weitere Lösung die auf dem Merge-Prinzip aufbaut und drei Verwendungsszenarios unterstützt. Diese Szenarios sind, wie in Abb. 4.9 dargestellt, abhängig von dem gegebenen Input. Der Entwickler hat...

1. ... bereits ein bestehendes Projekt (z.B. Windows Phone) und möchte dies auf weitere Plattformen (z.B. iOS und Android) ausweiten.
2. ... definierte Anforderungen und möchte daraus, auf bestimmte Zielplattformen, eine mobile App erzeugen.
3. ... ein Projekt basierend auf dem abstrakten Modell und möchte dies aktualisieren und dann speichern oder daraus, auf bestimmte Zielplattformen, eine mobile App erzeugen.

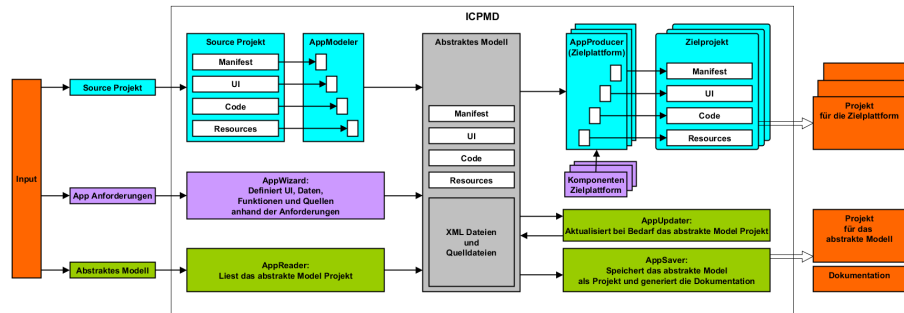


Abbildung 4.9: Drei Szenarien bei ICPMD

4.3 Übersicht der Ansätze

Tabelle 4.1 fasst die vorigen Ansätze zur plattformübergreifenden Entwicklung in Kurzform zusammen, benennt die jeweiligen Vor- und Nachteile, sowie die Namen bekannter Lösungen.

4 Plattformübergreifende Entwicklung

Ansatz	Unteransatz	Pro	Contra	Beispielhafte Lösungsansätze
Kompilierung	Cross-Compiler	Wiederverwertung eines existierenden Quellcodes durch Cross-Kompilierung auf eine andere Plattform. Die resultierende Applikation ist native und besitzt somit die Vorteile einer nativen App.	Die Zuordnungen zwischen zwei Sprachen ist sehr aufwendig, so dass hauptsächlich die gemeinsamen Eigenschaften berücksichtigt werden.	MoSync Corona Neomades XMLVM
	Trans-Compiler	Kann genutzt werden, um veraltete Applikationen und deren veralteter Code auf eine neuere Version derselben Sprache zu übersetzen. Wiederverwertung eines existierenden Quellcodes durch Trans-Kompilierung auf eine andere Plattform. Die resultierende Applikation ist native und besitzt somit die Vorteile einer nativen App.	Konzentriert sich ausschließlich auf die gemeinsamen APIs der Quell- und der Zielsprache. Benötigt regelmäßige Aktualisierungen, um die Änderungen der APIs in Quell- und Zielsprache zu unterstützen.	J2ObjC JUniversal
Komponentenbasiert		Vereinfacht die Unterstützung neuer Plattformen durch definierte Schnittstellen bei implementierten Komponenten.	Konzentriert sich nur auf die Gemeinsamkeiten der unterstützten Plattformen.	Theoretisch
Interpretation	Webbasiert	Leicht zu erlernen und zu benutzen, da es auf bekannten Web-Technologien aufbaut.	Die Benutzerschnittstelle von webbasierten Apps besitzen nicht das gleiche Aussehen und Handhabung wie bei nativen Apps. Geringere Performance gegenüber nativen Apps.	PhoneGap Rhomobile xFace
	Virtuelle Maschine	Geringere Gesamtgröße und schnellerer Download der Apps, da alle benötigten Bibliotheken und Funktionen in der VM gespeichert sind.	Langsame Ausführung der Applikation auf der VM. Die VM muss erst aus einem Store geladen werden, was auf iOS nicht unterstützt wird.	MobDSL
	Laufzeit	Der Quellcode muss nur einmal geschrieben werden.	Die Performance beim Laden der App ist gering, da der Interpretierungsvorgang bei jeder einzelnen Ausführung stattfindet.	Titanium Xamarin
Modellierung	MD-UID	Spart Entwicklungszeit durch Generierung des UI-Codes. Nützlich für Prototyping, durch schnelle UI-Entwicklung und dadurch frühe Evaluierung der Benutzerfreundlichkeit.	Muss sich bei den einzelnen Plattformen auf ähnliche Benutzerschnittstellen konzentrieren.	XMobile
	MDD	Die Modellierungssprache ist effektiv, um Anforderungen zu definieren. Der Fokus liegt auf der Funktionalität und nicht an der technischen Implementierung.	Kann existierenden, nativen Quellcode nicht verarbeiten.	JSAF MD2 Jelly AppliDE
Cloud-Basiert		Verarbeitungsprozesse werden in eine Cloud ausgelagert.	Das Endgerät und die App benötigen eine schnelle, permanente Netzwerkverbindung.	Theoretisch
Vereinigung		Vorteile aus den Stärken anderer Ansätze. Bietet dem Entwickler vielseitige Möglichkeiten.	Benötigt hohen Entwicklungsaufwand.	ICPMD

Tabelle 4.1: Übersicht aller Ansätze

4.4 Entwicklung mobiler Applikationen ohne den Schwerpunkt Spieleentwicklung

In der Abschlussarbeit „*Plattformabhängige und –unabhängige Entwicklung mobiler Anwendungen am Beispiel von Geo-Wikipedia-App*“ ([Vehse, Benjamin 2014](#)) wird ebenfalls die plattformübergreifende Entwicklung analysiert, jedoch liegt hier nicht der Fokus auf Game-spezifischen Applikationen und Entwicklungswerkzeugen. Hier wird in Kapitel 2.2 auch auf die verschiedenen Herangehensweisen eingegangen und deren Resultate klassifiziert. Weiterhin wird eine Auswahl der bekannteren Cross-Plattform Entwicklungstools (PhoneGap, Xamarin, Appcelerator) analysiert. Diese Arbeit setzt den Schwerpunkt auf Frameworks und Engines zur Spieleentwicklung und geht von daher nicht weiter auf die genannten und vorangegangenen Entwicklungswerkzeuge ein.

5 Plattformübergreifende Frameworks zur Spieleentwicklung

5.1 Gamespezifische Frameworks und Engines

5.1.1 Cocos2D

5.1.2 Libgdx

5.1.3 Unity

5.1.4 Weitere Frameworks

5.2 Entwicklungsumgebungen

5.2.1 Unterstützte IDEs

5.2.2 Systembedingte Einschränkungen

6 Gegenüberstellung der Frameworks

6.1 Zielplattformen

6.2 Programmiersprachen

6.3 Unterstützung von 2D und 3D

6.4 Zugriff auf Hardware

6.5 Free- und Pro- Versionen

6.6 Einfluss auf Einstellungen

6.7 Zusätzlich benötigte Software

6.8 Aktualität - Versionen - Community

6.9 Zukunftsaussichten

7 Kosten-Nutzen Vergleich

8 Konzeption und Implementierung einer Test-Applikation

8.1 Ideen

8.2 Anforderungen

8.3 Verwendete Frameworks und Engines

8.4 Verwendete APIs und SDKs

8.5 Assets und deren Verwendung

9 Analyse messbarer Metriken

10 Vergleich der Messprotokolle

11 Fazit

Abbildungsverzeichnis

2.1	Prognose zu den Marktanteilen der Betriebssysteme am Absatz vom Smartphones weltweit in den Jahren 2015 und 2019	7
2.2	Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in ausgewählten Ländern von August bis Oktober 2015	8
2.3	Anzahl der angebotenen Apps in den Top App-Stores im Mai 2015 . .	9
2.4	Anteil der im Google Play Store weltweit am häufigsten heruntergeladenen Apps nach Kategorien im Februar 2014	10
2.5	Ranking der Top-Kategorien im App Store im Dezember 2015	10
4.1	Traditionelle und plattformübergreifende Entwicklungsmodelle	18
4.2	Haupt- und Nebenansätze zur Entwicklung von mobilen plattformübergreifenden Anwendungen	19
4.3	XMLVM Prozess mit Java oder .NET Quellcode	20
4.4	Ablauf des Dalvik VM Interpreter	22
4.5	Vereinfachter Ablauf des PhoneGap Interpreters von Adobe	22
4.6	Ablauf des Titanium Interpreters von Appcelerator	23
4.7	Aufgaben von Client-Anwendungen	24
4.8	Funktion eines komponentenbasierten Mergeansatz	25
4.9	Drei Szenarien bei ICPMD	26

Tabellenverzeichnis

3.1	Android Versionen und ihr Erscheinungsdatum	15
3.2	iOS Versionen und ihr Erscheinungsdatum	16
3.3	Unterschiede zwischen Android, iOS und Windows Phone	17
4.1	Übersicht aller Ansätze	27

Literaturverzeichnis

Overview of Android by the Open Handset Alliance, http://www.openhandsetalliance.com/android_overview.html, letzter Zugriff: 24.11.2015

Overview of the Open Handset Alliance, http://www.openhandsetalliance.com/oha_overview.html, letzter Zugriff: 24.11.2015

Members of the Open Handset Alliance, http://www.openhandsetalliance.com/oha_members.html, letzter Zugriff: 24.11.2015

Codenames, Tags, and Build Numbers in the history of Android, <https://source.android.com/source/build-numbers.html>, letzter Zugriff: 24.11.2015

Übersicht von allen Android Versionen mit Veröffentlichungsdatum, https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Android-Versionen, letzter Zugriff: 24.11.2015

A Dictionary of Computing - native software, <http://www.encyclopedia.com/doc/1011-nativesoftware.html>, letzter Zugriff: 24.11.2015

Android SDK Requirements, <http://code.tutsplus.com/tutorials/android-sdk-requirements--mobile-20086>, letzter Zugriff: 24.11.2015

iOS Firmwares, <https://www.theiphonewiki.com/wiki/Firmware>, letzter Zugriff: 24.11.2015

Java SE Development Kit 8 Downloads, <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html>, letzter Zugriff: 24.11.2015

Android Studio Overview, <http://developer.android.com/tools/studio/index.html>, letzter Zugriff: 24.11.2015

Reddit - Pros and cons of Windows phone, and why should I buy one instead of an android or a iPhone?, https://www.reddit.com/r/windowsphone/comments/3h21lf/pros_and_cons_of_windows_phone_and_why_should_i/, letzter Zugriff: 25.11.2015

Microsoft - Microsoft und Nokia Geräte, <https://www.microsoft.com/de-de/nokia.aspx>, letzter Zugriff: 25.11.2015

- Microsoft demonstriert Android- und iOS-Apps unter Windows*, <http://www.golem.de/news/windows-10-microsoft-demonstriert-android-und-ios-apps-unter-windows-1504-113812.html>, letzter Zugriff: 25.11.2015
- Microsoft - Windows 10 Features*, <https://www.microsoft.com/de-de/windows/features>, letzter Zugriff: 25.11.2015
- Microsoft Mobile: From Pocket PC to Windows Phone 8*, <http://mashable.com/2012/10/29/microsoft-mobile-history/#DYxZxZ7wTuqD>, letzter Zugriff: 25.11.2015
- Prognose zu den Marktanteilen der Betriebssysteme am Absatz vom Smartphones weltweit in den Jahren 2015 und 2019. In Statista - Das Statistik-Portal.*, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/182363/umfrage/prognostizierte-marktanteile-bei-smartphone-betriebssystemen/>, letzter Zugriff: 14.12.2015
- Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in ausgewählten Ländern von August bis Oktober 2015. In Statista - Das Statistik-Portal.*, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/198453/umfrage/marktanteile-der-smartphone-betriebssysteme-am-absatz-in-ausgewaehlten-laendern/>, letzter Zugriff: 14.12.2015
- Anzahl der angebotenen Apps in den Top App-Stores im Mai 2015. In Statista - Das Statistik-Portal.*, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/208599/umfrage/anzahl-der-apps-in-den-top-app-stores/>, letzter Zugriff: 14.12.2015
- Anteil der im Google Play Store weltweit am häufigsten heruntergeladenen Apps nach Kategorien im Februar 2014. In Statista - Das Statistik-Portal.*, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/321703/umfrage/beliebteste-app-kategorien-im-google-play-store-weltweit/>, letzter Zugriff: 14.12.2015
- Blogs.Windows - Windows Store Trends - September 2015*, <https://blogs.windows.com/buildingapps/2015/10/12/windows-store-trends-september-2015/>, letzter Zugriff: 15.12.2015
- Ranking der Top-20-Kategorien im App Store im Dezember 2015. In Statista - Das Statistik-Portal.*, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/166976/umfrage/beliebteste-kategorien-im-app-store/>, letzter Zugriff: 15.12.2015
- Cross-Platform Development*, <https://www.techopedia.com/definition/30026/cross-platform-development>, letzter Zugriff: 21.12.2015

Literaturverzeichnis

El-Kassas, Wafaa S. & Abdullah, Bassem A. & Yousef, Ahmed H. & Wahba, Ayman M. : „Taxonomy of Cross-Platform Mobile Applications Development Approaches“, *Ain Shams Engineering Journal*, 2015

Vehse, Benjamin: „Plattformabhängige und –unabhängige Entwicklung mobiler Anwendungen am Beispiel von Geo-Wikipedia-App“, *Bachelor-Thesis*, 2014

XMLVM - Overview: Toolchain, <http://xmlvm.org/toolchain/>, letzter Zugriff: 25.12.2015

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben eindeutig kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Sebastian Bohn