

# **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 14. Dezember 2015

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>6</b>
1.1	Motivation . . . . .	6
1.2	Gliederung . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Mobile Systeme</b>	<b>7</b>
2.1	Marktanalyse zur Gewichtung der mobilen Systeme und der Applikationen . . . . .	7
2.1.1	Marktanteile an mobilen Betriebssysteme . . . . .	7
2.1.2	Verfügbare Applikationen und Kategorien der Stores . . . . .	8
2.2	Betrachtung der mobilen Systeme . . . . .	11
2.2.1	iOS . . . . .	11
2.2.2	Android . . . . .	12
2.2.3	Windows Phone . . . . .	12
<b>3</b>	<b>Native Softwareentwicklung</b>	<b>14</b>
3.1	Systemvoraussetzungen . . . . .	14
3.1.1	iOS . . . . .	14
3.1.2	Android . . . . .	14
3.1.3	Windows Phone . . . . .	14
3.2	SDKs und Versionen . . . . .	14
3.2.1	iOS Versionen . . . . .	15
3.2.2	Android Versionen . . . . .	17
3.2.3	Windows Phone Versionen . . . . .	18
3.3	Programmiersprachen . . . . .	18
3.3.1	iOS . . . . .	18
3.3.2	Android . . . . .	18
3.3.3	Windows Phone . . . . .	18
3.4	Entwicklungsumgebungen . . . . .	18
3.4.1	iOS . . . . .	18
3.4.2	Android . . . . .	18
3.4.3	Windows Phone . . . . .	18
<b>4</b>	<b>Cross-Platform Entwicklung</b>	<b>19</b>
4.1	Ziel . . . . .	19
4.2	Funktionsweise . . . . .	19
4.2.1	Technik . . . . .	19

4.2.2	Geteilter Content . . . . .	19
4.2.3	Übersetzung in die jeweiligen System . . . . .	19
<b>5</b>	<b>Cross-Platform Frameworks</b>	<b>20</b>
5.1	Tools und Anbieter zur Entwicklung . . . . .	20
5.2	Verweis auf Bachelorarbeit: „Plattformabhängige und –unabhängige Entwicklung mobiler Anwendungen am Beispiel von Geo-Wikipedia-App“ . . . . .	20
5.3	Gamespezifische Frameworks und Engines . . . . .	20
5.3.1	Monogame . . . . .	20
5.3.2	Cocos2D . . . . .	20
5.3.3	Libgdx . . . . .	20
5.3.4	Unity . . . . .	20
5.3.5	Unreal Engine . . . . .	20
5.3.6	Weitere Frameworks . . . . .	20
5.4	Entwicklungsumgebungen . . . . .	20
5.4.1	Unterstützte IDEs . . . . .	20
5.4.2	Systembedingte Einschränkungen . . . . .	20
<b>6</b>	<b>Gegenüberstellung der Frameworks</b>	<b>21</b>
6.1	Zielplattformen . . . . .	21
6.2	Programmiersprachen . . . . .	21
6.3	Unterstützung von 2D und 3D . . . . .	21
6.4	Zugriff auf Hardware . . . . .	21
6.5	Free- und Pro- Versionen . . . . .	21
6.6	Einfluss auf Einstellungen . . . . .	21
6.7	Zusätzlich benötigte Software . . . . .	21
6.8	Aktualität - Versionen - Community . . . . .	21
6.9	Zukunftsansichten . . . . .	21
<b>7</b>	<b>Analyse der Marktanteile</b>	<b>22</b>
7.1	Menge an Firmen und Entwicklern . . . . .	22
7.2	Menge an Games . . . . .	22
<b>8</b>	<b>Kosten-Nutzen Vergleich</b>	<b>23</b>
<b>9</b>	<b>Konzeption einer Applikation</b>	<b>24</b>
9.1	Ideen . . . . .	24
9.2	Anforderungen . . . . .	24
9.3	User Stories . . . . .	24
<b>10</b>	<b>Implementierung der Applikation</b>	<b>25</b>
10.1	Verwendete Frameworks und Engines . . . . .	25
10.2	Verwendete APIs und SDKs . . . . .	25

## *Inhaltsverzeichnis*

10.3 Assets und deren Verwendung . . . . .	25
<b>11 Analyse messbarer Metriken</b>	<b>26</b>
<b>12 Vergleich der Messprotokolle</b>	<b>27</b>
<b>13 Fazit</b>	<b>28</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>29</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>30</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>31</b>

**Abstract**

**Zusammenfassung**

# **1 Einleitung**

## **1.1 Motivation**

## **1.2 Gliederung**

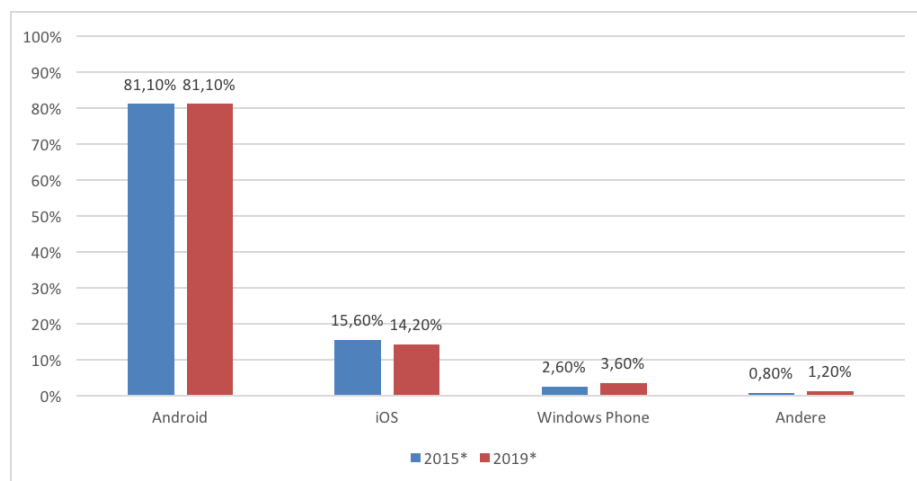
## 2 Mobile Systeme

### 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 an mobilen Betriebssysteme

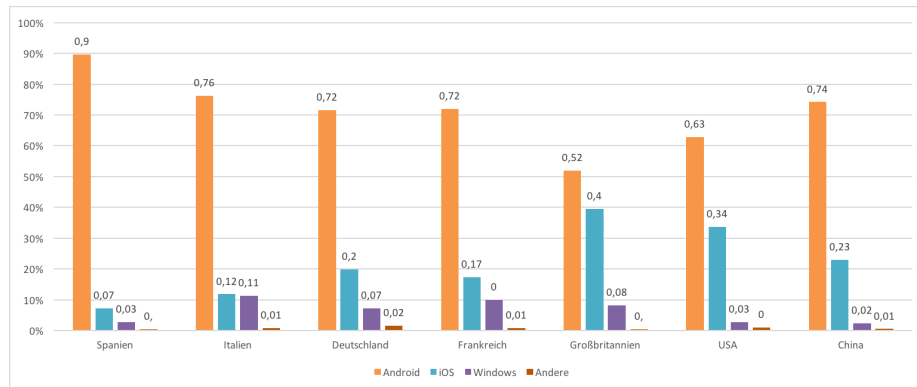
Eine Statistik über die Marktanteile der mobilen Betriebssysteme bei Smartphones, soll veranschaulichen welche Systeme aktuell zu den führenden gehören. Zusätzlich wird eine zukünftige Verteilung prognostiziert. Die Darstellungen beziehen sich auf Daten der International Data Corporation (IDC), über 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.

In einer weiteren Grafik 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. (Abb. 2.2)

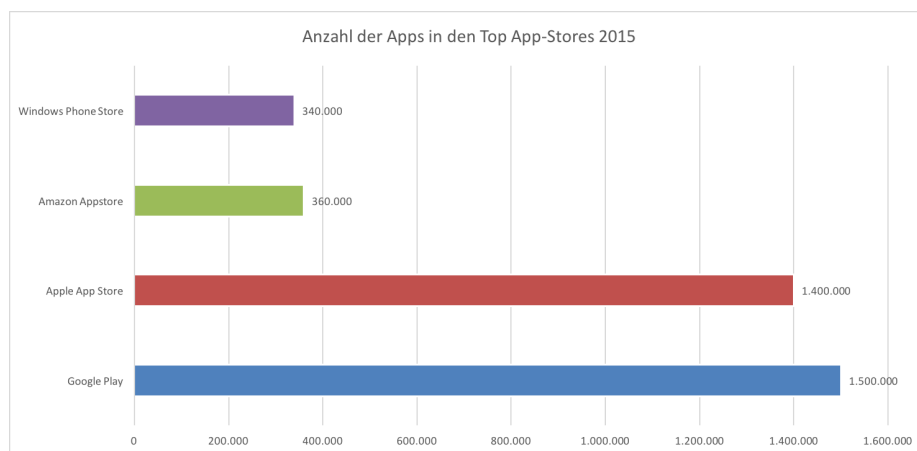


**Abbildung 2.2:** Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in ausgewählten Ländern von August bis Oktober 2015  
(Kantar 2015)

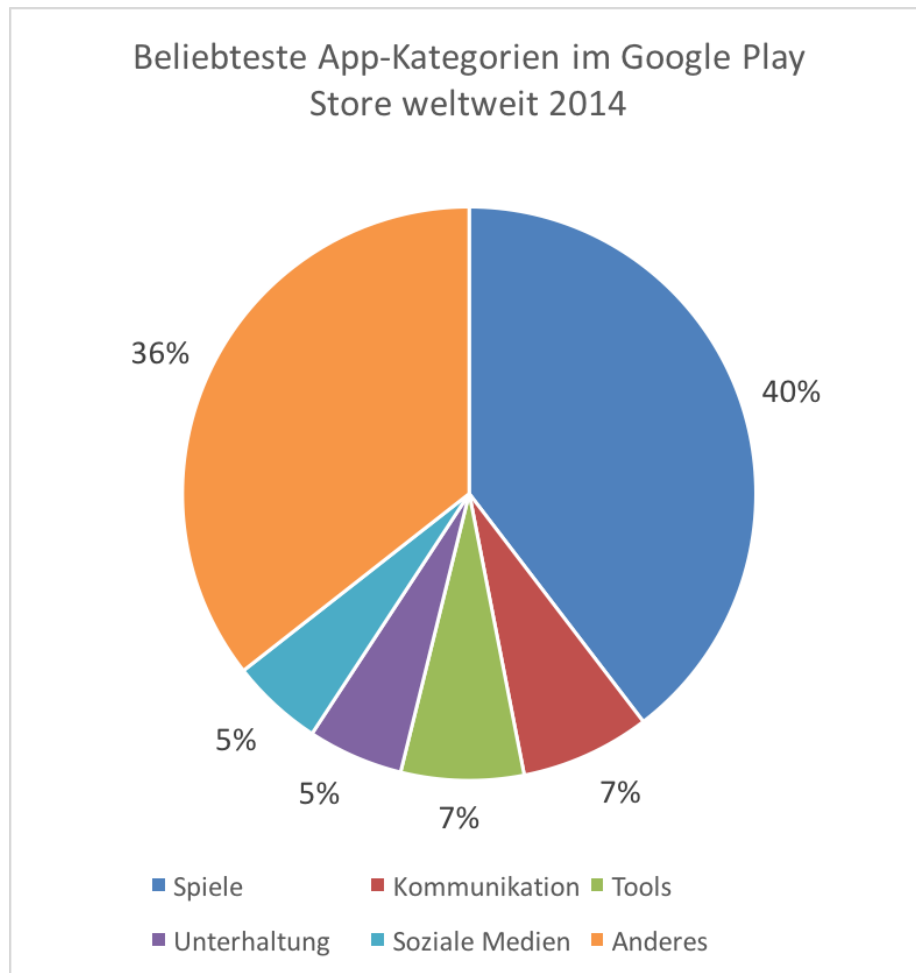
### 2.1.2 Verfügbare Applikationen und Kategorien der Stores

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 in diesen beiden Stores zum Teil die selben Anwendungen angeboten werden, sollten diese Werte nicht summiert werden.





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



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

## 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 den Usern. Folglich beschränken sich die weiteren Betrachtungen auf diese drei Systeme. Es soll sich ein grober Überblick über die Systeme verschafft werden.

### 2.2.1 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

### 2.2.2 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. Bei der Installation von Anwendungen sind sie auch nicht zwangsläufig an einen Anbieter gebunden.

Vorteile:

- Open Source
- Unabhängigkeit von Anbietern
- Personalisierung
- Hardwareangebot

Nachteile:

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

### 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 eine Applikation für eine bestimmte Zielplattform zu entwickeln, ist es unter Umständen nötig die Voraussetzung eines bestimmten Betriebssystems zu erfüllen.

#### 3.1.1 iOS

#### 3.1.2 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](#))

#### 3.1.3 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 iOS Versionen

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

Codename	Version 9 - 6	Erscheinungsdatum
<b>Monarch</b>	9.2 Beta	3. November 2015
<b>Monarch</b>	9.1	21. Oktober 2015
<b>Monarch</b>	9.0.x	16. September 2015
<b>Copper</b>	8.4.x	30. Juni 2015
<b>Stowe</b>	8.3	8. April 2015
<b>OkemoZurs</b>	8.2	9. März 2015
<b>OkemoTaos</b>	8.1.x	9. Dezember 2015
<b>Okemo</b>	8.0.x	17. September 2014
<b>Sochi</b>	7.1.x	10. März 2014
<b>Innsbruck</b>	7.0.x	18. September 2013
<b>Brighton</b>	6.1.x	21. Februar 2013
<b>Sundance</b>	6.0.x	19. September 2012

**Tabelle 3.1:** iOS Versionen 9 - 6 und ihr Erscheinungsdatum  
([the iphone wiki 2015](#))

Codename	Version 5 - 1	Erscheinungsdatum
<b>Hoodoo</b>	5.1.x	7. März 2012
<b>Telluride</b>	5.0.x	12. Oktober 2011
<b>Durango</b>	4.3.x	9. März 2011
<b>Jasper</b>	4.2.x	22. November 2010
<b>Baker</b>	4.1	8. September 2010
<b>Apex</b>	4.0.x	21. Juni 2010
<b>Wildcat</b>	3.2.x	3. April 2010
<b>Northstar</b>	3.1.x	9. September 2009
<b>Kirkwood</b>	3.0.x	17. Juni 2009
<b>Timberline</b>	2.2.x	21. November 2008
<b>Sugarbowl</b>	2.1.x	9. September 2008
<b>Big Bear</b>	2.x	11. Juli 2008
<b>Little Bear</b>	1.1.x	14. September 2007
<b>Alpine</b>	1.0.x	29. Juni 2007

**Tabelle 3.2:** iOS Versionen 5 - 1 und ihr Erscheinungsdatum  
([the iphone wiki 2015](#))



### 3.2.2 Android Versionen

Android Versionen sind nach süßen Leckereien benannt und dem Anfangsbuchstaben nach alphabetisch aufsteigend.

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

**Tabelle 3.3:** Android Versionen und ihr Erscheinungsdatum  
([Android Source - Codenames, Tags, and Build Numbers 2015](#), [Wikipedia - Liste von Android-Versionen 2015](#))

### 3.2.3 Windows Phone Versionen

## 3.3 Programmiersprachen

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

### 3.3.1 iOS

### 3.3.2 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](#))

### 3.3.3 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 iOS

### 3.4.2 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.

### 3.4.3 Windows Phone

# **4 Cross-Platform Entwicklung**

## **4.1 Ziel**

## **4.2 Funktionsweise**

### **4.2.1 Technik**

### **4.2.2 Geteilter Content**

### **4.2.3 Übersetzung in die jeweiligen System**

# **5 Cross-Platform Frameworks**

## **5.1 Tools und Anbieter zur Entwicklung**

## **5.2 Verweis auf Bachelorarbeit: „Plattformabhängige und –unabhängige Entwicklung mobiler Anwendungen am Beispiel von Geo-Wikipedia-App“**

## **5.3 Gamespezifische Frameworks und Engines**

### **5.3.1 Monogame**

### **5.3.2 Cocos2D**

### **5.3.3 Libgdx**

### **5.3.4 Unity**

### **5.3.5 Unreal Engine**

### **5.3.6 Weitere Frameworks**

## **5.4 Entwicklungsumgebungen**

### **5.4.1 Unterstützte IDEs**

### **5.4.2 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 Analyse der Marktanteile**

## **7.1 Menge an Firmen und Entwicklern**

## **7.2 Menge an Games**

## **8 Kosten-Nutzen Vergleich**

# **9 Konzeption einer Applikation**

## **9.1 Ideen**

## **9.2 Anforderungen**

## **9.3 User Stories**



# **10 Implementierung der Applikation**

## **10.1 Verwendete Frameworks und Engines**

## **10.2 Verwendete APIs und SDKs**

## **10.3 Assets und deren Verwendung**

# **11 Analyse messbarer Metriken**

## **12 Vergleich der Messprotokolle**

## 13 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

# Tabellenverzeichnis

3.1	iOS Versionen 9 - 6 und ihr Erscheinungsdatum . . . . .	15
3.2	iOS Versionen 5 - 1 und ihr Erscheinungsdatum . . . . .	16
3.3	Android Versionen und ihr Erscheinungsdatum . . . . .	17

# Literaturverzeichnis

*Overview of Android by the Open Handset Alliance*, [http://www.openhandsetalliance.com/android\\_overview.html](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](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](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](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

*Firmware*, <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/](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



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