# Definition mobile Applikation

# Konzeption und Implementierung einer Test-Applikation

Um die Möglichkeiten der gewählten Entwicklungstools tiefgehender analysieren zu können, sollten die theoretischen Informationen um praktische Erkenntnisse ergänzt werden. Demnach wird als Teil dieser Arbeit ein Beispiel-Spiel konzipiert, mit den jeweiligen Tools umgesetzt und daraus Applikationen für verschiedene Plattformen erzeugt. Die Anwendung soll dann Anhand von vereinbarten Metriken bemessen und analysiert werden. Die gewonnenen Resultate werden daraufhin in Zusammenhang mit den theoretischen Informationen komplementiert und die Entwicklungstools als Ganzes verglichen.

# Definition von Anforderungen

Applikationen aus den Kategorien Business, Unterhaltung und die meisten weiteren ohne den Fokus auf Spiele, greifen in der Regel auf plattformspezifische Benutzeroberflächen zurück. Native Apps besitzen jeweils technische und optische Konventionen. Cross-Plattform Apps versuchen diese möglichst genau zu generieren und einzuhalten, um dem Benutzer ein natives Look-and-feel zu bieten.

Meist folgen Spiele diesen Regeln nicht, da sie in Abhängigkeit des Spielprinzips auf unterschiedliche Eingabeelemente und UIs zurückgreifen.

Das Spiel als solches ein komplexes Phänomen, mit dem sich bereits Philosophen, Psychologen, Philanthropen und andere Forscher auseinandergesetzt haben. Ein Teilbereich der Spielwissenschaft, genannt Ludologie (Die Lehre über das Spiel), befasst sich unter anderem mit der Erforschung des digitalen Spielens.

## Definition Spiel