\chapter{Plattformübergreifende Frameworks zur Spieleentwicklung}

\section{Gamespezifische Frameworks und Engines}

\subsection{Cocos2D-X}

\subsection{Libgdx}

\subsection{Unity3D}

\subsection{Weitere Frameworks}

\section{Entwicklungsumgebungen}

\subsection{Unterstützte IDEs}

\subsection{Systembedingte Einschränkungen}

%TODO: Kapitel 6

\chapter{Gegenüberstellung der Frameworks}

%Features und Einschränkungen

%\section{Skalierbarkeit der Menge der Plattformen} % ???

\section{Programmiersprachen}

libGDX nutzt einzig und allein Java für die Entwicklung, was für reine Android Projekte ein großer Vorteil ist. Denn dadurch müsste man bei der Kompilierung kaum Kompromisse eingehen.

\medskip

Mit Coco2D-X hat man die Wahl zwischen C++, Lua und JavaScript, welche auf allen unterstützten Plattformen funktionieren. Einzige Einschränkung liegt bei JavaScript, da diese sich bei Cocos2D-X nicht mit Windows Phone verknüpfen lässt.

QUELLE: http://www.cocos2d-x.org/wiki/Cocos2d-x

Lua ist eine schnelle, von der Syntax simpel gehaltene Skriptsprache, mit objektorientierten Eigenschaften. Die geschriebenen Skripte werden durch einen Interpreter in Bytecode übersetzt und ist kompatibel mit der Sprache C. Lua befindet sich derzeit in Version 5.3 und wird häufig in der Spieleentwicklung eingesetzt.

QUELLE: <http://www.lua.org/about.html>

Mit der Unterstützung von C++, welches direkt von C abgeleitet ist, hat man die Möglichkeit äußerst perfomante und portable Software zu schreiben. Voraussetzung ist dabei ein sicherer Umgang, da C++ sich weniger um Codefehler kümmert als andere High-Level Sprachen.

Für Entwickler die zum Beispiel aus dem Webbereich kommen, bietet JavaScript einen weiteren Einstieg in Cocos2D-X.

\medskip

\section{Unterstützung von 2D und 3D}

\section{Zugriff auf Hardware}%Accelerometer etc

\section{Free- und Pro- Versionen}

\section{Einfluss auf Einstellungen}

\section{Zusätzlich benötigte Software}

\section{Aktualität - Versionen - Community}

\section{Zukunftsaussichten}