# Onderzoek Javascript Mario game

## Kaboom

Kaboom is een lightweight framework dat een 2d sprite game engine is. De libary heeft ook geen andere libaries nodig om het werken. De libary werkt met alle monderne browsers. Taal is meer een scripting taal als object georiënteerd.

## melonJs

Melonjs is een framework wat een lightweight 2d sprite based javascipt game engine is. De libary heeft geen andere libaries nodig om te werken en heeft geen dependencies. De engine is geschickt voor chrome, safari, firefix,opra,edge,chrome mobile, en ios safari. Een van de features van de libary is dat het geschikt is voor lightweight 2d arcade physics heeft. Maar is erg weinig documentatie over te vinden. Taal is meer een scripting taal als object georiënteerd.

## ImpactJs

Impactjs is een redelijk zware libary dat zich specialiseert in 2d physics en redender. Het is niet geschikt voor alle browsers. Er zitten veel logic opties in voor de games en dit is wel meer object georrienteerd bedacht maar er is weinig documentatie te vinden.

## PhysicsJS

PhisicsJs en gemaakt in 100% pure javascript en is gemaakt voor HTML5 (Dom en canvas objecten) het werkt voor mobiel en desktop. Het is gemaakt met de main focus voor collision en grafity maar zit is niet sprite based en is meer scripted based dan OOP en word niet langer onderhouden.

# Conclusie

Mijn conclusie is dat Kaboom de beste optie is dit is omdat het een light weight libary is waar er veel documentatie en tutorial’s van te vinden is. De taal is meer gericht op scripting maar ik kan dit wel opsplitsen in objecten. Veder is het geschikt voor alle browsers en heeft het geen andere libaries nodig om te kunnen werken