Why not pure java:

* Must implement sophisticated physics engine
* Must implement basic classes (like entity/object, background, sprite, animation system , audio system and …)
* No built in editor
* …

Suggested Game Engine List:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| name | language | Skill | platform |
| AndEngine | Java | Intermediate | android |
| Cocos2D-x | C++ | Intermediate | Android - iOS |
| Cocos2D for android | java | Intermediate | Android |
| Moai | C++ | Intermediate | Android - iOS |
| MonoGame | C# | Intermediate | Android - iOS |

Based on: <http://mobilegameengines.com/android/game_engines>

AndEngine:

* Strong community
* Moderate Documentations and Tutorials
* Seems too Sophisticated for our project

Cocos2D-x

* Strong Community
* New CocosStudio (has built in editors)
* Strong Documentations and Tutorials
* Popular
* Can easily have output for iOS

Cocos2D for android

* Weak Supported
* Seems dead

Moai:

* Not popular
* Moderate Documentations and Tutorials

MonoGame:

* Probably not performance wise
* Very cross-platform (iOS, android, windows, linux, windows phone 8, …)

این چیزایی بود که فعلا تونستم جمع کنم

نظر من Cocos2D-x هست هم به خاطر دلایلی که اونجا گفتم و هم این که کسایی رو می شناسم که باهاش کار می کنن (مثل عماد).

منظور این قسمت ". همچنین معماری مورد استفاده در نرم‌افزار و دلیل استفاده از این نرم‌افزار نیز باید بیان شود." هم نفهمیدم.

این یه متن اولیست. حالا بگو چه طوری کاملش کنم. چه فرمتی داشته باشه و اینا.