

Lightweight Java Game Library

(<https://www.lwjgl.org/>)

- benutzerfreundlich
- angepasst an Java - Ökosystem
- Low-Level-Access -> kein Framework, keine Engine. Keine komplexeren features als die Libraries haben

Hauptfeatures:

Low-Level: beinhaltet unter anderem OpenGL(Open Graphics Library), OpenCL(Open Computing Language), OpenAL(Open Audio Library)

APIs sind performant und Java-freundlich.

Open Source:

gesamter Sourcecode auf Github

Dokumentation:

- eingebautes auto-complete und inline documentation
- ausführliche Dokumentation: (<http://javadoc.lwjgl.org/>)
- Wiki mit Guides zu den genannten Libraries sowie zur Konfiguration, Fehlerbehebung und Tutorials
- Blog mit der Dokumentation der aktuellen Releases und deren Änderungen

Cross-Platform:

-unterstützt Windows Linux und Mac

Community:

- Forum: dürftige Aktivität, viele Fragen haben 0 Antworten, letzter Post vor einer Woche
- Discord: sehr aktiv, ~250 Member, aktive Diskussionen in Text-Channels
- Slack: ähnlich aktiv wie Discord

Ökosystem:

- stützt sich primär auf die Nutzung von Libraries wie OpenGL, tools, die nicht direkt mit dem Code zu tun haben nicht vorhanden

Für das Projekt geeignet?

Simpel, aber mächtig

Wenn man mit OpenGL vertraut ist, oder bereit ist, sich damit vertraut zu machen, dann Ja.

Eher eine Möglichkeit für Programmierer als für Game-Designer.

Fazit:

Gut geeignet für das Projekt, sofern man bereit ist OpenGL zu lernen und das ganze Spiel von Grund auf zu programmieren.

Beispielprogramm von der Website für ein rotes Fenster:

<https://www.lwjgl.org/guide>