**-- Desktop --**

**Java AWT Canvas**

* Im Java SDK natürlich enthalten
* Etwas 'Low Level' bezüglich Funktionalität
* Für simple Anforderungen ausreichend
* Man müsste sicher noch zusätzliche Wrapper & Abstraktion implementieren

Links:

[http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/awt/package-summary.html](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fdocs.oracle.com%2fjavase%2f7%2fdocs%2fapi%2fjava%2fawt%2fpackage-summary.html)

[http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/index.html](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fdocs.oracle.com%2fjavase%2ftutorial%2f2d%2findex.html)

**LWJGL**

* Open Source
* Schlanke API zu OpenGL, OpenCL, OpenAL
* Umfassend Dokumentiert, viele Tutorials
* Funktionalität ist eher Basic, mehr API als Framework
* Grundlage für die meisten Java Game Engines/Frameworks

Links:

[http://lwjgl.org/index.php](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2flwjgl.org%2findex.php)

[http://lwjgl.org/wiki/index.php?title=Main\_Page](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2flwjgl.org%2fwiki%2findex.php%3ftitle%3dMain_Page)

[https://github.com/LWJGL/lwjgl](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=https%3a%2f%2fgithub.com%2fLWJGL%2flwjgl)

**JGame**

* Open Source
* Dokumentation ist etwas dürftig m.M.n.
* Unterstützt auch Android, aber nicht primär
* Wird evtl. nicht mehr aktiv entwickelt, letzte Updates sind > 1 Jahr her

Links:

[http://www.13thmonkey.org/~boris/jgame/](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fwww.13thmonkey.org%2f%7eboris%2fjgame%2f)

[http://www.13thmonkey.org/~boris/jgame/JGame/MANUAL](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fwww.13thmonkey.org%2f%7eboris%2fjgame%2fJGame%2fMANUAL)

[http://sourceforge.net/projects/jgame-engine/](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fsourceforge.net%2fprojects%2fjgame-engine%2f)

**Slick2D**

* Angeblich Open Source, auf der Homepage ist aber nur das Copyright als Lizenz vermerkt
* Erweitert LWJGL um zusätzliche Features und Wrappings, um 2D Development zu vereinfachen
* Letzter Release war Juni 2013

Links:

[http://slick.ninjacave.com/](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fslick.ninjacave.com%2f)

[http://slick.ninjacave.com/wiki/index.php?title=Main\_Page](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fslick.ninjacave.com%2fwiki%2findex.php%3ftitle%3dMain_Page)

**-- Android --**

**libGDX**

* Open Source
* Gute Dokumentation
* Verbreitet, gibt viele Tutorials
* Cross-Plattform
* Umfassend (bietet auch 3D APIs, Box2D Support, etc)
* Aktiv in Entwicklung

Links:

[http://libgdx.badlogicgames.com/features.html](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2flibgdx.badlogicgames.com%2findex.html)

[https://github.com/libgdx/libgdx/wiki](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=https%3a%2f%2fgithub.com%2flibgdx%2flibgdx%2fwiki)

**AndEngine**

* Open Source
* Gute Beispiele
* Scheint nicht mehr aktiv entwickelt zu werden (letzter Commit vom Dez. 2013)

Links:

[http://www.andengine.org/blog/](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=http%3a%2f%2fwww.andengine.org%2fblog%2f)

[https://github.com/nicolasgramlich/AndEngine](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=https%3a%2f%2fgithub.com%2fnicolasgramlich%2fAndEngine)

**Android** (Plain, keine Engine/Framework)

* Bietet Canvas und Drawable Objekte
* Bietet Animationen, aber etwas umständlich über XML-Konfiguration
* OpenGL API
* Auf den ersten Blick mit den Funktionalitäten von AWT vergleichbar

Links:

[https://developer.android.com/guide/topics/graphics/index.html](https://mail.zhaw.ch/owa/redir.aspx?C=gT9om_PIUEuyy03ug3UjEDeVuJNAqNEIxDc4vzeCAYYRq2uJj817G7_E0FUN3cIf7f9tmu8RCfc.&URL=https%3a%2f%2fdeveloper.android.com%2fguide%2ftopics%2fgraphics%2findex.html)