|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Native** | **Cross-Platform** |
| Snelheid en prestatie | Beste prestatie, zeer responsief en minder vatbaar voor happeren en crashes | Over het algemeen langzamer dan native apps, sneller vatbaar voor happeren. Bij goed geoptimaliseerde apps bij dagelijks gebruik niet zichtbaar. |
| Kosten van onderhoud en ontwikkelen | Duurste optie om te ontwikkelen. Vooral als beide platformen worden ondersteund(iOS, Android). | Goedkopere optie om te ontwikkelen, beide platformen gebruiken nagenoeg dezelfde codebase. |
| Ontwikkeltijd | Langste ontwikkeltijd. Code voor beide platformen moet twee keer worden geschreven. | Ontwikkeltijd is korter door het hergebruiken van codebases. |
| Snelheid tot de markt | Gezien de langere ontwikkeltijd en de kosten is de time to markte hierbij het langst als voor beide platformen wordt ontwikkeld. | De time to market is korter door het hergebruiken van code en de goedkopere ontwikkeling. |
| Applicatie functies | Functies en mogelijkheden worden hier eerst beschikbaar gesteld. En bieden een naadloze ervaring. | Nieuwe functionaliteit en mogelijkheden moeten eerst worden omgezet naar bruikbare code die door beide platformen kan worden gebruikt. |
| Team grote | Grote teams nodig voor het ontwikkelen van twee verschillende platformen. | Kleinere teams omdat de codebase kan worden hergebruikt. |