(On)mogelijkheden van Aframe

# Sterke kanten

* Intuïtieve code op basis van html, daarom makkelijk aan te leren voor html ontwikkelaars.
* Leesbare (externe) packages/componenten.
* Objecten zijn modulair, oftewel componenten zijn naar wens toe te voegen zoals zwaartekracht of geluid.
* Heldere documentatie van Firefox zelf.
* Actieve community die plug-ins en componenten bouwt.
* Iets basaal is erg snel en eenvoudig op te zetten, lage instap drempel.
* Ingebouwde assets manager zorgt voor een optimalisering van middelen, zoals afbeeldingen, audio, 3D modellen, etc.
* Ruimtelijk geluid is eenvoudig te implementeren.
* Aframe heeft een direct, in de browser, benaderbare scene editor (ctrl + alt + i)

# Zwakke kanten

* Nieuwe technologie, dus:
  + Weinig community support
  + Beperkte docenten ondersteuning
  + Onvoorspelbaar gedrag (image tag)
* Framework is nog in ontwikkeling dus toekomstige versies kunnen oude versie (0.7.0) breken.
* Aframe is niet gebouwd met het oog op complexe, uitgebreide ervaringen. Dit is terug te zien in de performance. Waar mogelijk moet hier rekening worden gehouden.
* Het a-sky element absorbeert een abnormale hoeveelheid fps.
* Objecten met ronde geometrie hebben in aframe initieel een zeer hoge hoeveelheid polygonen.
* Externe plug-ins kunnen handig zijn maar dragen het risico met zich mee onbetrouwbaar te zijn in documentatie of implementatie.
* Zaken die op desktop werken hoeven niet persé te werken in VR-modus op mobiel.
* Camera manipulatie is tot op zekere hoogte mogelijk, zoomen werkt niet door de grote hoeveelheid rekenkracht dat dit zou kosten i.c.m. stereoscopie. Mogelijk hebben andere frameworks hier een goede implementatie voor.
* Assets van groot formaat hebben een significante impact op laadtijden. Allicht is dit niet specifiek voor Aframe maar het is een factor om rekening mee te houden.
* Afspelen van video’s is mogelijk maar kost veel rekenkracht.
* Ondanks dat aframe een html framework is ondersteund het geen CSS.