

	Unity	Monogame
Licence	Gratuit (pro payant)	Open source (MIT)
Plateformes	Multiplateformes	Multiplateformes
Environnement de développement	UnityEditor	Visual Studio, Xamarin Studio, MonoDevelop
Langages de programmation	C#, UnityScript, Boo	C#
Graphismes	3D et 2D	2D
Support de la réalité virtuelle	Oui	Oui
Support de la réalité augmentée	Oui	Oui
Possibilités de personnalisation	Limitées	Élevées

Support de la communauté	Élevé	Moyen
Temps de développement	Plus court	Plus long

- Plateformes : Unity et Monogame sont tous les deux des moteurs de jeu multiplateformes, ce qui signifie qu'ils peuvent être utilisés pour créer des jeux pour différentes plateformes telles que Windows, Mac, Linux, iOS et Android. Cependant, Unity est plus largement utilisé et prend en charge un plus grand nombre de plateformes.
- Licence : Unity est gratuit à utiliser, mais dispose d'une version Pro payante qui offre des fonctionnalités supplémentaires. Monogame est un logiciel open source distribué sous la licence MIT, ce qui signifie qu'il est gratuit à utiliser et à modifier.
- Environnement de développement : Unity est développé avec son propre environnement de développement, UnityEditor, qui est très intuitif et facile à utiliser. Monogame, quant à lui, peut être développé avec Visual Studio, Xamarin Studio et MonoDevelop. Monogame nécessite un peu plus de connaissances pour être utilisé efficacement.
- Langages de programmation : Unity prend en charge C#, UnityScript et Boo, tandis que Monogame prend en charge uniquement C#. Cela signifie que les développeurs de Monogame doivent avoir une bonne connaissance de C# pour utiliser efficacement le moteur.
- Graphismes : Unity prend en charge les graphismes 3D et 2D, tandis que Monogame prend en charge uniquement les graphismes 2D. Cela signifie que Unity est plus adapté pour les jeux 3D, tandis que Monogame est plus adapté pour les jeux 2D.
- Support de la réalité virtuelle et augmentée : les deux moteurs de jeux prennent en charge la réalité virtuelle et augmentée, mais Unity est plus largement utilisé pour ces applications.
- Possibilités de personnalisation : Monogame offre une plus grande flexibilité et une meilleure personnalisation que Unity, car il est open source. Cela signifie que les développeurs peuvent accéder au code source et le modifier.

pour répondre à leurs besoins spécifiques. Unity, d'autre part, est plus limité dans ses possibilités de personnalisation.

- Support de la communauté : Unity a une grande communauté de développeurs et de nombreux outils de développement disponibles, tandis que Monogame a une communauté plus restreinte.
- Temps de développement : Unity a un temps de développement plus court car il est plus facile à utiliser et prend en charge un plus grand nombre de fonctionnalités. Monogame prend plus de temps à utiliser, mais offre une plus grande flexibilité et une meilleure personnalisation.