

GRILLE de COMPARAISON pour la technologie

		Unity	Unreal Engine
Utilisabilité	ux & couleurs	Interfaces faciles et simples d'utilisation, qui fonctionnent sous la forme de fenêtres gérant chacune quelque chose en particulier. Couleurs sobres	Plus compliqué et complexe d'utilisation pour un débutant. Interfaces fonctionnant par fenêtres mais avec de nombreuses fonctionnalités. Couleurs sobres
	format d'export et d'envoi	Export sur plus d'une vingtaine de plateformes (Web, Android...)	Export possible sur une dizaine de plateformes (PS4, Xbox...) mais rendu graphique 3D supérieur à Unity
	librairies	Nombreuses librairies & extensions disponible via le package manager + store de Unity (ressources graphiques 2D et 3D)	Nombreux assets 3D (Unreal se focalise plus sur des rendus 3D)
	rapidité	A chaque changement, recompilation des scripts ce qui peut prendre du temps	A chaque changement, recompilation des scripts ce qui peut prendre du temps
	langage	C# (langage plus simple) - ressemble à du Java	C++ (langage plus complexe) - ressemble à du C
Pérennité	coût	Requiert un bon ordinateur pour faire tourner le logiciel + Une license gratuite est disponible (version "Personal") si c'est pour un usage personnel. Une license payante est nécessaire si on souhaite utiliser Unity quand on est une entreprise avec plusieurs options disponibles	Requiert un meilleur ordinateur pour faire tourner le logiciel + License "Créateur" entièrement gratuite pour les usages personnels. Une license payante est nécessaire si on est une entreprise qui souhaite utiliser Unreal Engine, un système de royalties est mis en place lorsque le produit créé a du succès
	sécurité	Protection des assets	