

# 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 <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Licence Student et Personal</b> → Gratuit</li><li>- <b>Licence Plus</b> → 40 \$ par personne par mois → 399\$ par personne par an</li><li>- <b>License Pro</b> → 150\$ par personne par mois → 1800\$ par personne par an</li><li>- <b>License Enterprise</b> → 4000\$ par an pour 20 personnes</li></ul>	Requiert un meilleur ordinateur pour faire tourner le logiciel <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Licence Creator</b> → Gratuit</li><li>- <b>Licence Publishing</b> → Gratuit mais Unreal Engine prend 5% de royalties si le produit à du succès (ie : génère un chiffre d'affaire &gt; 1 million de \$)</li><li>- <b>Licence Custom</b> → Négociation avec Unreal Engine</li><li>- <b>Licence Unreal Enterprise Program</b> → 1500\$</li></ul>