

Présentation des technologies étudiées

- LWJGL - ABANDONNÉ

Langage

- Java

Points positifs

- Langage étudié en cours

Points négatifs

- Documentation
- Performances
- Portabilité (JVM)
- Code seulement
- Difficile d'utilisation

Commentaire :

- La technologie n'est pas retenue car la documentation est trop restreinte pour garantir un bon départ sur celle-ci.

- ThreeJS - ABANDONNÉ

Langage

- HTML
- CSS
- Javascript
- Typescript

Points positifs

- Portabilité
- Facilité d'importation des modèles

Points négatifs

- Performances
- Rendu limité
- Hébergement
- Pas de garde-fou pour l'utilisateur (rechargement de page)

Commentaire :

- La technologie n'est pas retenue car le risque d'apparition de problèmes de performances est trop élevé.

• Unreal Engine 5

Langage

- C++

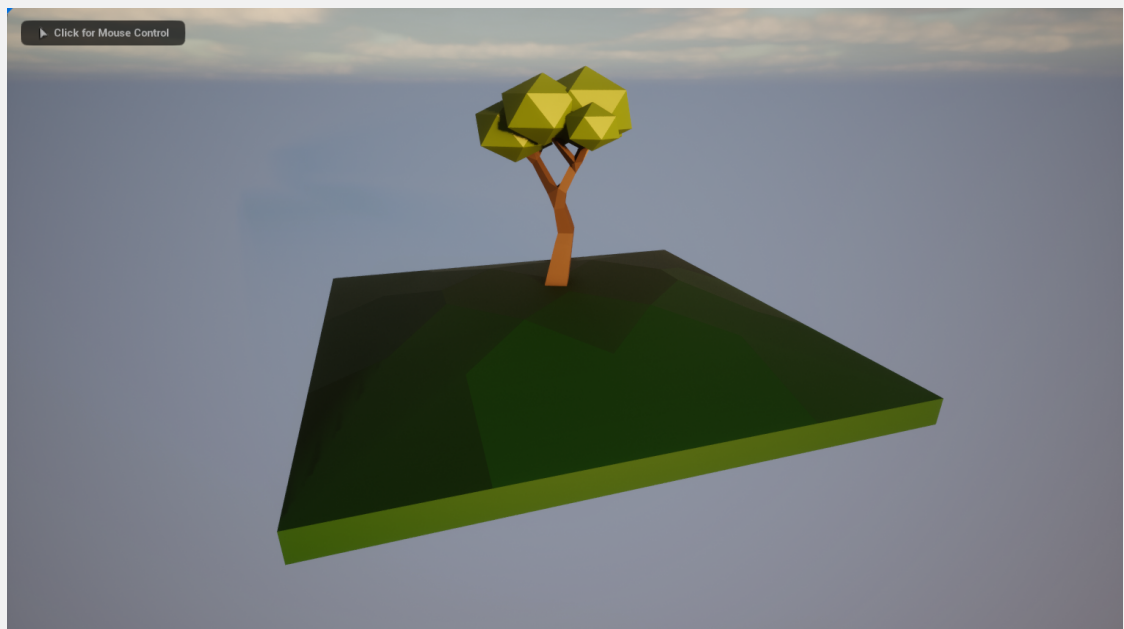
Points positifs

- Rendu
- Performances (Jeu)
- Documentation
- Ressources disponibles
- Compatibilité
- Portabilité
- Gestion de version facile
- Développement assisté et rapide

Points négatifs

- Prise en main
- Performances (Editeur)

Preview :



• Unity

Langage

- C#

Points positifs

- Praticité
- Performances (Jeu)
- Performances (Editeur)
- Documentation
- Compatibilité
- Portabilité

Points négatifs

- Langage nouveau
- Prise en main
- Avenir incertain

Preview :



◦