

# Présentation des technologies étudiées

---

- LWJGL - ABANDONNÉ

## Langage

- Java

## Points positifs

- Langage étudié en cours

## Points négatifs

- Documentation
- Performances
- Portabilité (JVM)
- Code Only
- 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'import 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++

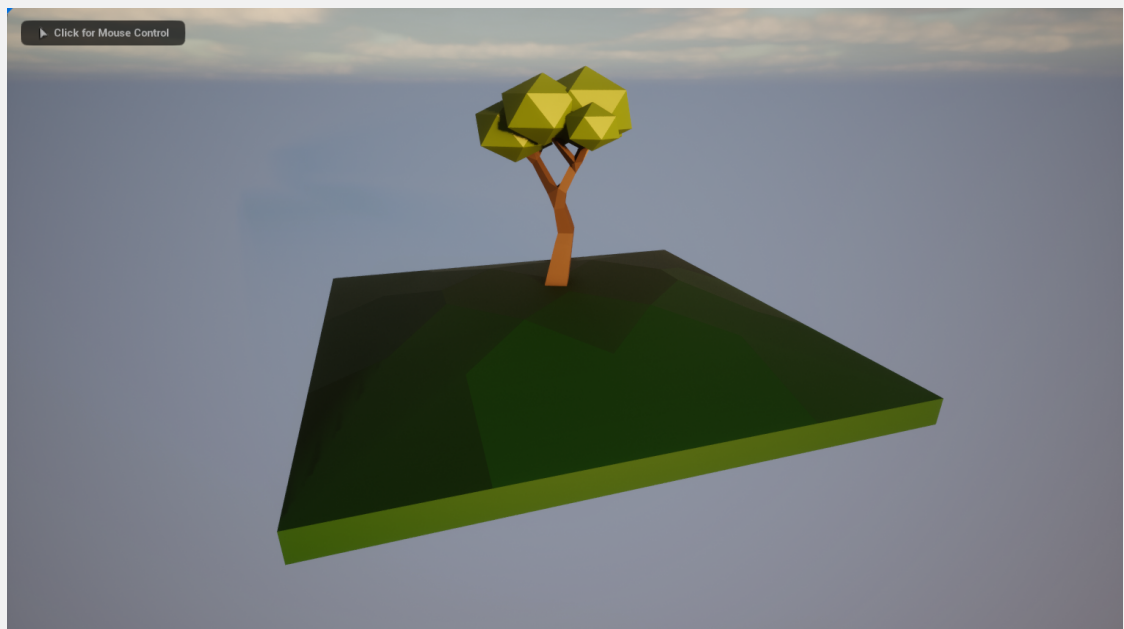
#### Points positifs

- Rendu
- Performances (Jeu)
- Documentation
- Assets disponibles
- Compatibilité
- Portabilité
- Versionning 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 :



◦