

Característica	Cocos2d	Godot
<b>Facilidad de uso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Fácil de aprender para proyectos 2D pequeños.</li> <li>- Bien documentado para 2D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Interfaz amigable, ideal para principiantes.</li> <li>- Motor de scripting propio (GDScript) fácil de aprender.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Limitado para desarrolladores que buscan funcionalidades avanzadas en 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> El salto a 3D puede ser más complejo que en motores más especializados.</li> </ul>
<b>Soporte para 2D</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Optimizado específicamente para el desarrollo 2D.</li> <li>- Motor eficiente en términos de rendimiento para juegos móviles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Soporte sólido tanto para 2D como para 3D.</li> <li>- Herramientas específicas para 2D como "Tilemap" y "Physics2D".</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Exclusivo para 2D, sin capacidad de migrar fácilmente a proyectos 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Aunque tiene soporte para 2D, no está tan especializado como Cocos2d en este ámbito.</li> </ul>
<b>Rendimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Excelente rendimiento en dispositivos móviles, especialmente en juegos ligeros.</li> <li>- Bajo consumo de recursos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Buen rendimiento para juegos 2D y 3D, especialmente en dispositivos modernos.</li> <li>- Optimización mejorada en versiones recientes.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Puede ser más limitado para proyectos que requieren mayor complejidad o gráficos avanzados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Puede ser menos eficiente en dispositivos móviles de bajo rendimiento en comparación con motores</li> </ul>

Característica	Cocos2d	Godot
		más ligeros como Cocos2d.
<b>Scripting</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Uso de <b>C++</b>, <b>C#</b> y <b>Lua</b>, lenguajes ligeros y populares en el desarrollo de juegos móviles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Usa <b>GScript</b>, un lenguaje propio similar a Python.</li> <li>- También soporta <b>C#</b>, <b>VisualScript</b>, y <b>C++</b> para tareas más avanzadas.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Limitado a unos pocos lenguajes de scripting.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> GScript, aunque fácil de aprender, puede ser menos flexible que otros lenguajes de alto rendimiento como C++.</li> </ul>
<b>Soporte multiplataforma</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Soporte fuerte para juegos móviles (iOS y Android). Compatible con Web y escritorio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Soporte completo para una amplia gama de plataformas: móviles, PC, consolas y web.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Menos extensivo en comparación con Godot en algunas plataformas, como consolas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Aunque soporta muchas plataformas, la exportación a consolas requiere licencias adicionales.</li> </ul>
<b>Licencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> Código abierto y gratuito. Sin royalties.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ventajas:</b> 100% gratuito y de código abierto. Sin restricciones de royalties ni pagos.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Comunidad más pequeña comparada con otros motores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desventajas:</b> Aunque ha crecido rápidamente, aún tiene menos recursos y</li> </ul>

Característica	Cocos2d	Godot
	populares como Unity o Unreal.	plugins que motores como Unity.
<b>Capacidades 3D</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ventajas:</b> No está diseñado para 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ventajas:</b> Soporte completo para 3D con herramientas avanzadas como sombras, reflejos y sistema de física 3D.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desventajas:</b> Sin capacidad de trabajar en 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desventajas:</b> El motor 3D está en desarrollo y puede no ser tan robusto como motores especializados como Unreal.</li> </ul>
<b>Comunidad y Soporte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ventajas:</b> Comunidad pequeña pero activa. Buen soporte en temas específicos de 2D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ventajas:</b> Creciente comunidad activa, muchos tutoriales y documentación.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desventajas:</b> Comunidad más pequeña en comparación con motores más populares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desventajas:</b> Todavía en desarrollo en ciertas áreas, lo que puede limitar la disponibilidad de ciertos recursos.</li> </ul>