

GRILLE de COMPARAISON pour la techno

		UNITY	UNITY Netcode for GameObjects
Utilisabilité	performances	<p>Optimisation multiplateforme : Unity permet de déployer des projets sur une grande variété de plateformes (PC, consoles, mobiles, VR/AR) avec une bonne optimisation pour chacune d'elles.</p> <p>Moteur graphique performant : Avec des outils comme le Universal Render Pipeline (URP) et le High Definition Render Pipeline (HDRP), Unity offre des options pour équilibrer performances et qualité graphique.</p> <p>Outils de profiling : Unity inclut des outils comme le Profiler et le Frame Debugger, qui aident les développeurs à analyser et optimiser les performances.</p>	<p>Points forts :</p> <ul style="list-style-type: none">• Simplicité d'intégration : Unity Netcode for GameObject s'intègre directement au moteur Unity, ce qui facilite son utilisation pour les développeurs déjà familiers avec Unity.• Synchronisation efficace : Il propose des outils comme la synchronisation d'état et la RPC (Remote Procedure Call) pour faciliter la communication réseau.• Scalabilité basique : Convient bien aux petits jeux multijoueurs (10-20 joueurs simultanés), ce qui est idéal pour des projets modestes. <p>Limites :</p> <ul style="list-style-type: none">• Performance réseau limitée : Comparé à d'autres frameworks réseau (comme Photon, Mirror, ou DarkRift), Unity Netcode for GameObject est moins performant pour des jeux massivement multijoueurs ou nécessitant des réponses très rapides (low-latency).• Problèmes de surcharge : Le framework peut générer une surcharge importante pour la gestion des objets si le jeu contient de nombreux objets synchronisés (par exemple, >1 000 objets en temps réel).• Manque de maturité : Unity Netcode for GameObject est relativement jeune comparé à d'autres solutions et peut présenter des limites ou des bugs dans les cas complexes.