**Comparaison de deux librairies graphiques**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Nana** | **QT** |
| **Utilisation** | Uniquement par lignes de code | Lignes de commande. L’application QT Creator est disponible |
| **Disponibilité de langage** | C++ | C++, Java, Python |
| **Disponibilité de code source / tutoriels** | Peux | Beaucoup |
| **Difficulté d’installation** | Moyen | Facile |
| **Cout** | Gratuit | Partiellement gratuit |
| **Maturité** | Basse | Haute |

D’après mes recherches, Qt semble plus simple d’utilisation et d’installions grâce à l’application Qt Creator qui ressemble à Eclipse ou Android Studio dans la façon de fonctionner. C’est-à-dire qu’on peut juste drag and drop les éléments visuels qu’on veut afficher et en arrière-plan, coder en C++, Java ou Python (au choix) pour gérer les décisions que l’application doit prendre, que ce soit autant visuelle que dans la communication serveur (pour la connexion de l’utilisateur par exemple).

Le fait de pouvoir choisir différents langages est un réels atout de Qt, ce qui peut être pratique en fonction du genre d’application on souhaite développer. Ça permet de pouvoir créer des applications compatibles sur pc et mobile.

De plus, Qt est plus mature : mieux développé et se maintien plus a jour que Nana, qui a tendance à vouloir suivre Qt. Cela apporte un avantage a Nana qui est totalement gratuit alors que Qt est uniquement gratuit pour une période d’essai, puis environ 300$ par mois. Cependant, puisque Nina est encore en développement et est plus jeune, moins de code source et de tuto n’est disponible. Il y en a, mais beaucoup moins que pour Qt.

Idées de librairie :

<http://nanapro.org/en-us/documentation/>

<https://openclassrooms.com/forum/sujet/quelle-bibliotheque-graphique-choisir>

<https://www.youtube.com/watch?v=3SIj6zL6mmA>