

	Natif			Web	Hybride (Cordova, Phonegap)
	Android	Apple	Windows		
Langage(s) de développement	Java	Objective C, Swift	C#, Visual Basic, C++	HTML, CSS, JS	HTML, CSS, JS
Type de projet	Jeu, application gourmande en ressources, application dont le design doit respecter au plus près les prescriptions de la plateforme			Application de contenu, accès universel (mobile et desktop) important	Pas trop gourmand en ressources, mais accès aux API (GPS, etc.) nécessaire
Atouts	<ul style="list-style-type: none"> - Accès aux "outils" spécifiques : GPS, SMS, etc. - Interface type Android 			<ul style="list-style-type: none"> - Accès simple via une URL. Pas de nécessité de passer par les 'stores'. - Accès universel : sur tous les appareils, mobiles ou pas (desktop, etc.) - Partage facile : un simple lien HTML 	<ul style="list-style-type: none"> - Développement grâce aux langages du web - Accès aux API spécifiques des mobiles : GPS, etc. (via des plugins)
Limites	<ul style="list-style-type: none"> - Téléchargement nécessaire - Mise à jour complète de l'application - Tourne sur une seule plateforme - Distribution via les stores d'applications 			<ul style="list-style-type: none"> - Pas d'accès à tous les outils : GPS, SMS, etc. - Utilisation dans la fenêtre du navigateur 	<ul style="list-style-type: none"> - Pas aussi performant que le développement natif - Plus de travail qu'un développement Web car un peu d'intégration par plateforme est nécessaire a minima. - Accès via les stores uniquement