SWOT

|  |  |
| --- | --- |
| Avantages | Inconvénients |
| Techniques :   * Facilité d’utilisation (expérience utilisateur) * Rapidité d’utilisation (construction plus rapide) * Rapidité du lancement du logiciel * Portage sur toutes les plateformes (Linux, Mac OS X, Windows, Ipad) * Non limitation au niveau des features (système complet de plugin) * Pas de formats propriétaires (couvre tous les logiciels 3D) | Techniques :   * Gestion de l’audio basique * Gestion de la physique basique * Gestion de terrain basique * Gestion de la végétation inexistante * Gestion des modèles animés basique * Absence d’intelligence artificielle |
| Opportunités | Menaces |
| Technique :   * Basé essentiellement sur de l’open source (aucune charge sur l’utilisation de ces technologies = librairies open source) * Les communautés de ces technologies sont très actives | Technique :   * Une des librairies open source peut être arrêtée d’être supportée |

Avantages :

* Pas de formats propriétaires :

Contrairement aux autres éditeurs, leurs formats propriétaires sont propres à leur moteur.

Pour modéliser un objet (ex : une chaise) on doit utiliser un modeleur 3D. C'est un logiciel qui permet de créer des objets

Si un éditeur de jeux vidéos tient à avoir un format de fichiers 3D propriétaire, alors il faut un programme pour tous les modeleurs du marché pour pouvoir exporter l'objet depuis le modeleur vers le format propriétaire. En vue du nombre important de modeleurs sur le marché, cela nécessiterait énormément de travail. Et les utilisateurs ne peuvent pas créer leurs objets de la façon dont ils veulent les utiliser. Mon concept de non format propriétaire permet aux utilisateurs de garder leur liberté de formats 3D et ainsi pouvoir les utiliser comme ils le veulent point.

Opportunités :

Les licences liées à ces librairies open-source me permettent de vendre librement sans charges mon logiciel. Vu qu'elles sont open-source alors la résolution d'un problème peut se faire manuellement et non besoin de contacter l'équipe (permet une meilleure productivité. Le support et la correction de bugs peut également se faire en parallèle avec les communautés qui travaillent dessus pour moi (gratos). La communauté se charge également pour moi gratuitement de porter les librairies sur toutes les plateformes (consoles de jeux, mac, mobiles, etc.) ce qui me permet de gagner de ouf du temps. Communauté open-source = Beaucoup de "code snippets" (c'est-à-dire beaucoup de projets et algorithmes rendus également open-source ce qui me mâche beaucoup le travail également).