**T002 Leer la biografía de un personaje relacionado con la programación**

***JOHN CARKMACK***

John Carmack (nacido el 20 de agosto de 1970) **es un programador de juegos estadounidense y cofundador de id Software**. Fue el **principal programador de juegos** de id Software, tales como **Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Quake**, **Rage** y sus secuelas. Se le conoce por sus **innovaciones en los gráficos 3D**, es el fundador e ingeniero principal de **Armadillo Aerospace**, empresa que se dedica a la construcción de **cohetes espaciales**.

Las habilidades de Carmack como programador permitieron el desarrollo de los **primeros juegos de acción en primera persona** (First Person Shooter o FPS). Los motores de juegos producidos por Carmack han obtenido siempre mayor ventaja de los desarrollos en hardware para PC antes que otros desarrolladores. Carmack es autor de varias **técnicas algorítmicas** para gráficos de computadora, en **particular el cacheo de superficies.**

Reconocido como uno de los líderes técnicos en el mundo de los juegos para computadora, los motores de juegos de Carmack han sido licenciados y utilizados en algunos de los **juegos de acción en primera persona más influyentes en la historia del género, incluyendo Half-Life y Medal of Honor.**

Por otro lado, Carmack es fundador de la compañía Armadillo Aerospace. Una compañía start up aeroespacial con sede en Mesquite, Texas. Su meta inicial fue el construir una nave espacial capaz de efectuar vuelos **sub-orbitales para hacer turismo espacial, y también tienen la meta a largo plazo de poder efectuar vuelos orbitales.**

**En agosto del 2013 tomó la posición de Director de Tecnología en la compañía Oculus VR.**

[**https://vandal.elespanol.com/noticia/1350713665/john-carmack-oculus-quest-terminara-por-competir-con-switch/**](https://vandal.elespanol.com/noticia/1350713665/john-carmack-oculus-quest-terminara-por-competir-con-switch/)