

Atividade 1 – Unidade 2

Aluno: Abílio Nogueira

- Softwares de criação e edição de imagens e sons :
 - Blender 3D : Uma ferramenta de código aberto que pode ser usado para modelagem , animação , renderização e criações de vídeos.
 - Audacity: Uma ferramenta de edição e gravação de arquivos de áudio e é de licença pública.
 - Adobe Photoshop: Um software de criação de imagens e bitmaps . Tem sua licença privada gerida pela Adobe.
- Linguagens de Programação :
 - Java : Uma linguagem de desenvolvimento orientada a objetos . É open soucer e mantida pela Oracle. É mais usada em desenvolvimento de sistema de informações que gerenciam negócios, também existe sua versão para desenvolvimento web e por ser bem vista ao olhos da comunidade já existem vários frameworks para desenvolvimento de jogos como o JMonkeyEngine.
 - Python: Também uma linguagem de código aberto , que pode ser orientada a objetos ou até só de aplicação de script. Muito utilizado para sistema web e embarcados.Também é possível o desenvolvimento de jogos com python , utilizando a biblioteca Pygame.
 - C#: Desenvolvida pela Microsoft , o C# é a evolução do do C++ , onde trás o conceito de multiparadigma. Uma linguagem muito utilizada e que faz parte de vários projetos da fabricante.Antigamente utilizado como peça fundamental do Windows Form (até então falido depois do fracasso do Windows phone 8.1/10) foi anexada ao projeto .Net. Sendo uma das linguagens mais utilizadas nas engines para desenvolvimento de games.
- Game Engine:
- Unity 3D : A unity é uma engine desenvolvida pela Unity Technologies onde é capaz de exportar o projeto para varias plataformas sejam elas : Html5,Consoles {Xbox one,ps4},Android , IOs e PC. Os jogos podem ser programados em C# ou Java Script . E artes e som podem ser feitas em outro programas e exportado para unity para serem anexados e assim seguir no desenvolvimento do jogo.
- Bibliotecas :
 - Gráfico: OpenGL.
 - Física: Bullet.
 - Áudio:OpenAL.