

P001_Ambiente_de_Desenvolvimento (#6)

Data	Versão	Descrição	Autor
27/03/2016	1.0.0	Criação	Felipe Osório
27/03/2016	1.0.1	Adicionando info relativa aos itens 6-10	André Bedran
28/03/2016	1.0.2	Adição de info sobre o depurador.	Felipe Osório

1. Linguagem de programação: **C++**
 - a. Pelo fato de ser uma linguagem de baixo nível e alta velocidade de execução, e com a finalidade de se produzir um jogo, o uso desta linguagem possibilita a otimização de vários recursos que ajudam com o desempenho do produto, que por ser um jogo, necessita de uma velocidade considerável de execução.
2. Compilador ou máquina virtual: **G++**
 - a. É o compilador padrão de C++.
3. Linguagem de script: **Lua**
 - a. Historicamente usada em projetos de jogos pela facilidade de utilização em conjunto com outras linguagens.
4. Editor de texto: **Sublime 3**
 - a. Esse editor de texto facilita bastante a organização de arquivos e possui uma interface amigável e de fácil uso.
5. Depurador: **GDB**
 - a. Depurador padrão do c++
6. Ferramenta de controle de versão: **GitHub**
 - a. Git integrado às ferramentas de comunicação.
7. API Gráfica: **SDL/OpenGL**
 - a. Biblioteca Gráfica extensa, que permite renderizar imagens de acordo com input fornecido diretamente pelo desenvolvedor.
8. API de Áudio: **OpenAL**
 - a. API com ótima integração a projetos que lidam com OpenGL, permitindo fácil acesso a operações básicas de áudio e ajuste fino de configurações relativas ao som do jogo.
9. API's para manipulação de arquivos: **C++ Default Lib**
 - a. As bibliotecas de manipulação de arquivos do C++ são mais do que suficientes.
10. Sistema Operacional: **Ubuntu/Mac**
 - a. Dois sistemas unix-based, permitindo o teste em múltiplas plataformas.

