FACULDADE DOCTUM DE CARATINGA  
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

MATEUS FREITAS DA COSTA

PAULO RICARDO

UMA ANÁLISE COMPARATIVA DE BIBLIOTECAS JAVASCRIPT PARA A RENDERIZAÇÂO DE MODELOS 3D EM TEMPO REAL EM AMBIENTES WEB

CARATINGA

2023

FACULDADE DOCTUM DE CARATINGA  
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

MATEUS FREITAS DA COSTA

PAULO RICARDO

UMA ANÁLISE COMPARATIVA DE BIBLIOTECAS JAVASCRIPT PARA A RENDERIZAÇÂO DE MODELOS 3D EM TEMPO REAL EM AMBIENTES WEB

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciência da Computação da Faculdade Doctum de Caratinga, como requisito para a aprovação na disciplina de TCC I.

Orientador: XXXX-XXXX-XXXX

CARATINGA

2023

RESUMO

**Palavras-Chave:** Desenvolvimento Web, Computação Gráfica, WebGL, Biblioteca.

ABSTRACT

**Keywords:** Web development, Computer Graphics, WebGL, Library.

SUMÁRIO

[1. Apresentação 4](#__RefHeading___Toc7724_3216282967)

[2. Objeto de Estudo 5](#__RefHeading___Toc7726_3216282967)

[3. Hipóteses 5](#__RefHeading___Toc7728_3216282967)

[4. Objetivos 5](#__RefHeading___Toc7730_3216282967)

[4.1 Objetivos Gerais 5](#__RefHeading___Toc7732_3216282967)

[4.1 Objetivos Específicos 5](#__RefHeading___Toc7734_3216282967)

[5. Justificativa 5](#__RefHeading___Toc7736_3216282967)

[?. REFERÊNCIAS 5](#__RefHeading___Toc65689_3512237750)

# 1. Apresentação

Uma das áreas mais proeminentes da computação dos dias de hoje refere-se a *World Wide Web*. Desenvolvida por Tim Berners-Lee em 1990 (WEBFOUNDATION, c2008-2022), as tecnologias fundamentais para o seu funcionamento consistem noa linguagem de formatação *HTML – Hypertext Markup Language -* e no protocolo *HTTP – Hypertext Transfer Protocol -,* que permite o compartilhamento de recursos através da rede.

Além dos tradicionais arquivos de texto, o protocolo *HTTP* permite atualmente o compartilhamento de diversos outros tipos de mídia, como arquivos de estilo (*CSS), scripts (Javascript),* imagens, áudios, modelos 3D, entre outros (MDN, c1998-2023), permitindo assim o desenvolvimento de aplicações muito mais complexas e enriquecendo a experiência dos usuários conectados a *internet.*

Dada a evolução dos equipamentos de *hardware* nos últimos anos, se tornou cada vez mais comum a utilização de aplicações que usam de modelagem 3D para suas necessidades. A constante evolução da computação gráfica para o desenvolvimento de jogos, fotografia digital, design gráfico, cartografia, visualização de dados, entre muitos outros, fez crescer a demanda para que estas tecnologias se tornassem disponíveis também nos navegadores *Web*. Assim, foi desenvolvida o padrão *WebGL*, versão da *API* gráfica *OpenGL,* funcionando nativamente no navegador, permitindo assim o desenvolvimento de gráficos 3D com aceleração de *hardware* em *websites*. (Gdad-s-River, 2017)

Na engenharia de *software*, Parnas (1972, p1053-1058, apud OLIVEIRA, 2017, p15) define a modularidade como a capacidade de dividir um sistema em submódulos, que podem ser modificados individualmente sem informações adicionais das outras. Assim, é possível que o desenvolvedor de uma aplicação utilize de bibliotecas de códigos fonte fornecidas por terceiros, que ao abstrair tarefas complexas de baixo nível, podem facilitar o desenvolvimento de um programa.

Assim, este trabalho busca fazer um estudo comparativo de diversas bibliotecas feitas em *javascript* construídas em cima das capacidades dos navegadores em renderizar objetos 3D, fornecendo assim resultados qualitativos e quantitativos acerca de suas capacidades funcionais, com as vantagens e desvantagens que um desenvolvedor terá ao optar por utilizar qualquer uma delas.

# 2. Objeto de Estudo

Quais são as melhores ferramentas, bibliotecas e frameworks capazes de fornecer uma camada de abstração do *WebGL* funcional que possam ser utilizadas em projetos Web que buscam renderizar objetos de três dimensões em tempo real?

# 3. Hipóteses

No presente trabalho, pretende-se analisar diversas bibliotecas ou frameworks da linguagem de programação javascript, e fazer uma análise qualitativa e quantitativa de diversos de seus atributos, com vantagens e desvantagens, tais como: documentação, facilidade de uso, performance, gasto de memória, tamanho da biblioteca e funcionalidades presentes.

Assim, ao analisar individualmente cada biblioteca, é esperado observar grandes e pequenas discrepâncias na medição de suas métricas, e dessa forma, será possível obter um panorama geral das vantagens e desvantagens que um desenvolvedor terá ao optar por utilizar qualquer uma delas.

# 4. Objetivos

## 4.1 Objetivos Gerais

## 4.1 Objetivos Específicos

# 5. Justificativa

O trabalho que se apresente será desenvolvido com o objetivo a fim de expandir o conhecimento dos autores com a área de desenvolvimento *Web*, além do uso da computação gráfica, área que é de interesse do autor e muito relevante na Ciência da Computação.

Além disso, ao fornecer uma análise comparativa detalhada das bibliotecas que haverão de ser estudadas no decorrer de seu desenvolvimento, os resultados podem ser de ajuda aos desenvolvedores que tenham interesse em produzir aplicações que utilizem de gŕaficos 3D em ambientes *Web*.

# ?. REFERÊNCIAS

Web Foundation. **History of the Web**. Web Foundation, c2008-2022. Disponível em <https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>. Acesso em: 16 mar. 2023.

Mfuji09 etc al. **MIME Types (IANA media types)**. MDN Web Docs, c1998-2023. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTTP/Basics\_of\_HTTP/MIME\_types>. Acesso em: 16 mar. 2023.

Gdad-s-River. A **Brief History of Web Graphics**. Fossbytes, 2017, Disponível em: <https://fossbytes.com/history-web-graphics/>. Acesso em: 16 mar. 2023.

PARNAS, D. L. **On the criteria to be used in decomposing systems into modules**. Communications of the ACM, ACM, v. 15, 1972.