**DOCUMENTAÇÃO DE AMBIENTE**

# Desenvolvimento

# Unity

Unity é uma Engine desenvolvida pela Unity Technologies, anunciado e lançado pela primeira vez em junho de 2005 na Worldwide Developers Conference da Apple Inc como uma Engine de jogos exclusiva para Mac OS X. partir de 2018, o mecanismo havia sido estendido para suportar mais de 25 plataformas. Pode ser usado para criar jogos de realidade virtual tridimensional, bidimensional e de realidade aumentada, além de simulações e outras experiências.

# Requisitos

**OS:** Windows 7 SP1+, 8, 10, 64-bit versions only; macOS 10.12+

**CPU:** Suporte para o conjunto de instruções SSE2.

**GPU:** placa gráfica com recursos DX10 (shader model 4.0).

# Linguagem

Unity suporta C#, uma linguagem padrão do setor com algumas semelhanças com Java ou C++.

# Versionamento

O controle de versionamento é feito através do Git.

# Homologação

# Requisitos

**OS:** Windows 7 SP1+, 8, 10, 64-bit versions only; macOS 10.12+

**CPU:** Suporte para o conjunto de instruções SSE2.

**GPU:** placa gráfica com recursos DX10 (shader model 4.0).

# Produção

O cenário de Produção reflete o comportamento apresentado no cenário de Homologação, com a ressalva de se tratar da máquina dos usuários finais e não da equipe de testes envolvida no desenvolvimento do jogo.