

- [3] Pinto, J. H. Stocker. **Um Estudo Empírico Sobre Máquinas de Tradução em Tempo Real Para Equipes Distribuídas de Desenvolvimento de Software**. PUCR-RS. 2016.
- [4] Rilla Khaled, Mark J. Nelson, Pippin Barr. **Design Metaphors for Procedural Content Generation in Games**.
- [5] **Man's Sky versus the actual Universe**. Kutaku. Disponível em <http://www.kotaku.co.uk/2016/04/20/no-mans-sky-versus-the-actual-universe> acesso em 11 de maio de 2017.
- [6] **Exploring the 18,446,744,073,709,551,616 planets of No Man's Sky**. Playstation Blog EU. Disponível em <https://blog.eu.playstation.com/2014/08/26/exploring-18446744073709551616-planets-mans-sky/> acesso em 11 de maio de 2017.