Configurando o visual studio 2017

1. Usando a sdk de android já instalada: Ir em option>xamarin. Numa das opções dentro dessa aba tem como passar o caminho da sdk do android já instalada e da ndk já instalada. Uma das coisas boas de usar uma sdk única pra tudo (android studio, unity e xamarin) é que eu posso deletar a sdk que o visual studio instala para uso próprio e poupar espaço no meu ssd.
2. Mudando a língua do visual studio: por default o visual studio vem com a língua em português. Para mudar a língua dele é só ir no instalador, modificar a instação e escolher os pacotes de línguas. Eu removi o português e instalei o inglês
3. Testar o xamarin: Ele detectou meu S8 e pude rodar no S8 sem problemas.

Hello 3d – Resolução de dependências

1. Instalei a OpenTK net core no projeto principal. Tentei compilar e rodar no android pra ver se a instalação do pacote causou algum erro. Não causou. E,realmente, com a instalação desse pacote a OpenTK.graphics passou a existir e o código de hello world da OpenGLView passou a parar de dar erro. Mas será que roda? Sim, roda. Eu tenho o exemplo psicodélico na tela do meu S8.
2. ~~Fazer o Hello World rodar~~
3. Fazer o opengl mínimo funcionar – um triangulo, uma matriz mvp, um shader e uma luz
4. Criar a classe câmera, por enquanto só com a funcionalidade de look-at
5. Criar a classe de objeto 3d
6. Criar a classe de material
7. Criar a classe de luzes
8. CRUD de cena
9. Cenas compartilhadas entre dois usuários