

## Relatório do programa

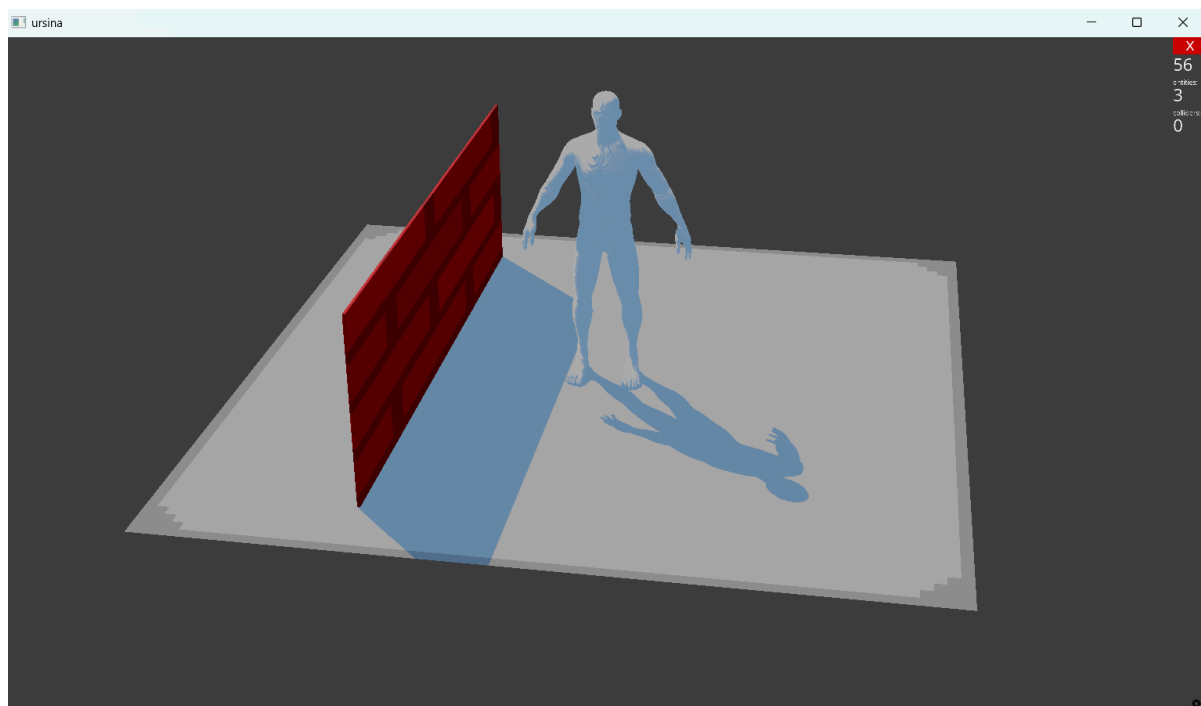
aluno: João Pedro Dutra Araujo Ribeiro

Linguagem de Programação : Python

O código utiliza a biblioteca **Ursina Engine**, uma engine de jogos em Python de alto nível, projetada para facilitar o desenvolvimento de aplicações 3D interativas e visuais, como jogos, simulações e visualizações.

A principal vantagem da Ursina é sua simplicidade de uso, permitindo que o desenvolvedor crie cenas tridimensionais completas com poucas linhas de código.

A biblioteca possui suporte a modelagem externa: Permite importar modelos **.obj**, texturas e outros recursos gráficos , nessa aplicação foi usado um modelo 3D gratuito (personagem humano ) e figuras de base da própria biblioteca como cubos e figuras planas , assim como a texturas usadas que são da própria biblioteca.



A classe **EditorCamera()** permite movimentar e rotacionar a câmera com o mouse e teclado em tempo real, o que é útil para testes e exploração da cena.