



Unity-Android

Diferenças

Utilização

Unity

- Ferramenta de Desenvolvimento de Jogos

- Motor de Renderização 3D, 2D
- Acesso a Player de Áudio e Vídeo
- Simulador de Física
- Iluminação, Renderização de Materiais e Sombreamento

- Técnico

- Linguagem: C#
- Multi-plataforma (Android, IOS, Mac, Linux, outros...)
- Vasta documentação oficial e comunitária



Desenvolvimento de App

- Desenvolvimento em C#
- Utilização de bibliotecas, funções e abstrações
- Programação genérica para Mobile (não específico do Android)
- Generalização de funções para mais de um propósito



Exemplo

Android Studio

```
...
mView.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {
    @Override
    public boolean onTouch(View v, MotionEvent event) {
        //Inserir o que fazer ao tocar
        return false;
    }
});
...
```

Unity

```
...
If(Input.touchCount() > 0){
    //Inserir o que fazer ao tocar
}
...
```



Ambiente de Desenvolvimento

■ Unity Engine

- Difícil de entender, porém prático assim que se aprende
- Não é uma IDE, mas sim um ambiente de desenvolvimento genérico para construção de Scenes, que representam o aplicativo em um todo
- Não possui editor de Script integrado
- Integração com SVN próprio
- Integração com 'Package Manager' (Unity Store)
- Gerenciador de Projeto

■ Android Studio

- Difícil de entender, porém ainda é mais simples de pegar o jeito
- IDE para Java e Kotlin, especificamente para desenvolvimento em Android
- Integração com Package Manager
- Integração com diferentes SVN
- Gerenciador de Projeto



Links Úteis

- Unity: <https://unity.com/>
- Docs: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>
- Android Dev com
Unity: <https://docs.unity3d.com/Manual/android-GettingStarted.html>

