

# 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

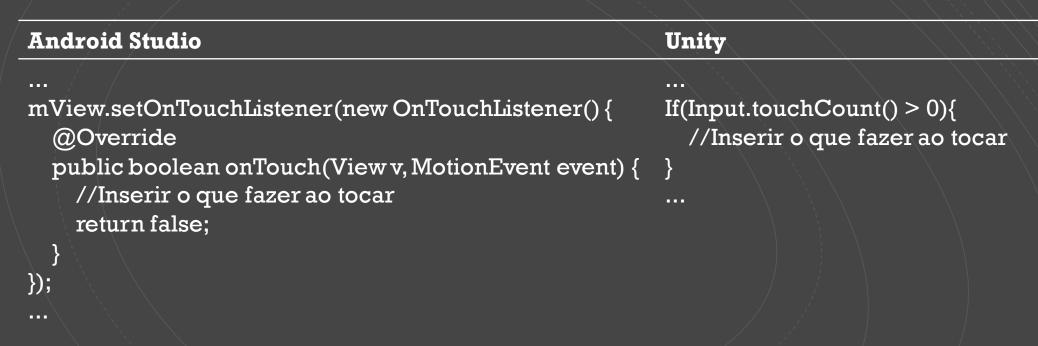


# Desenvolvimento de App

- 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





## 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: <a href="https://unity.com/">https://unity.com/</a>

Docs: <a href="https://docs.unity3d.com/Manual/index.html">https://docs.unity3d.com/Manual/index.html</a>

Android Dev com

Unity: https://docs.unity3d.com/Manual/android-GettingStarted.html

