Unigranrio

Alunos: Thalles Almeida de Araújo / Anderson Santos da Silva Filho/ Juliana Lemos / Christian Souza / Chrystian Rosendo

5306637 / 5306595 / 5306562 / 5306571 / 5306582

Abstract

Tech Basics keeps his goal to become a grand knowledge holder in the area of tech, in order to instruct any person that comes to know us. Programming Languages, methodologies, Net, Hardware, Software, all the knowledge of said area.

Resumo

Queremos ser um grande portador de conhecimento para instruir qualquer pessoa que entre em nossa aplicação sobre tecnologia. Linguagens de programação, metodologias, redes, Hardware, Software, enfim todo o conhecimento da área.

Mapa do projeto

Nosso projeto é elaborado em uma aplicação pelo Electron, mas originalmente ele inicia em um site com documentação sobre as áreas que decidimos abordar.

Linguagens de Programação

Hardware

* FPS
* monitor
* Resolution
* DPI
* Mouse

Software

* SAAS
* Open Source
* Bios

Gaming

* FPS
* Mecânicas
* AudioVisual
* Conceitos
* Realidade Virtual
* Desenvolvimento de Jogos
* Game Engines

Metodologias

* Metodologia Scrum
* metodologia XP
* Metodologia Cascata

Redes

* Internet
* tipos de Rede
* Padrões da Rede
* Modelo TCP/IP
* Modelo OSI
* Cloud (Nuvem)

Hardware

FPS

Frames por segundo ou quadros por segundo é como a tela reproduz uma animação qualquer para o usuário. 1 frame representa uma imagem, estática, sendo reproduzida na tela. Junto com os outros quadros, elas formam uma mensagem, uma animação, um vídeo. quando um jogo, por exemplo, limita a sua taxa de quadros a 30, a tela reproduz 30 quadros por segundo, em um único segundo passam 30 imagens, dando sempre uma dinamicidade ao jogador. A visão de seres humanos é impressionante ao ponto de descobrir visualmente se uma animação faz de fato a quantidade de quadros que diz fazer. Claro que existem ferramentas que o auxiliam, mas uma vez habituado a esta taxa, nosso cérebro percebe quando algo não parece fluido o suficiente. Tanto que a tecnologia melhorou a ponto ter a quantidade de 60 quadros por segundo e em diante, gerando cada vez mais dinamicidade por volta de um segundo, chegando a níveis muito próximos à capacidade na qual o olho humano consegue reagir. A duração de cada piscadela pode durar em média 200 milésimos de segundo (ou 2 décimos de segundo).

Resolução

Se para animação temos FPS, há o trabalho de uma imagem que torna toda a animação desejável. Voltamos ao frame isolado, uma única imagem, uma imagem possui resolução, uma qualidade de renderização, que pode ser medida de formas diferentes.

Temos o formato pela distribuição de Pixels na tela, e temos um segundo método, chamado DPI. Eles tratam da resolução de uma imagem, mas para propósitos diferentes, enquanto os Pixels são renderizados no monitor, o DPI é mais utilizado em um componente mais compacto, o Mouse. O mouse calcula o DPI em seus sensores e a partir da movimentação física, ele realiza a movimentação do ícone na tela.

SAAS

Um software como serviço(SAAS) é um programa que realiza um serviço para seu usuário.

Desenvolvedores normalmente são contratados para realizarem este tipo de aplicativo. Um software desse tipo entrega ao usuário um serviço, esse serviço normalmente possui algum custo, no intuito de financiar a empresa dona do aplicativo. Tais serviços exploram sempre a melhor forma de serviço, visando a satisfação da empresa contratante e do cliente.

Open Source

A iniciativa open source é a forma mais pró-comunidade de se compartilhar software. Um software Open Source tem muito mais liberdade de customização e distribuição, uma vez que seus direitos são livres para baixar e editar da forma mais personalizada o possível a custo zero. Diferente de outras formas de distribuição, a norma open source apoia essa prática visando produtividade e qualidade de uso pela comunidade.