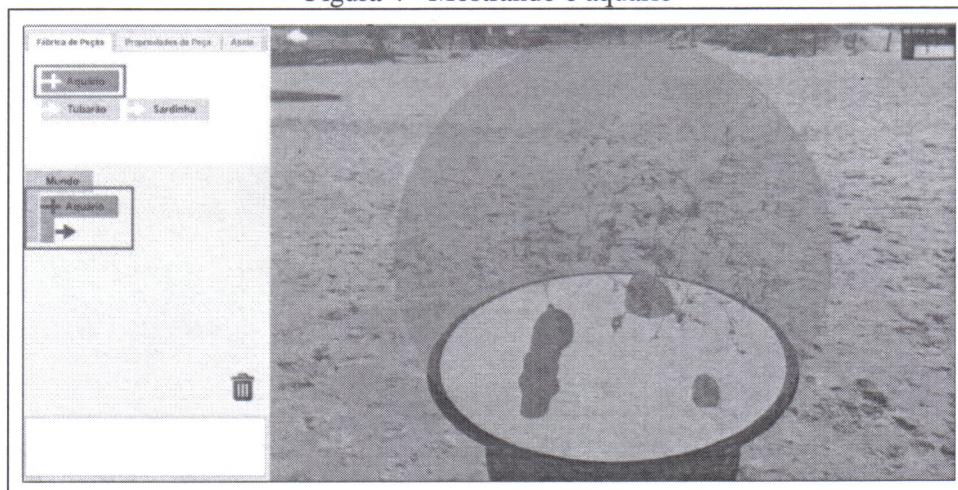


Figura 4 - Mostrando o aquário



Fonte: Piske (2015).

A simulação em si do aquário começa quando o usuário arrasta as peças da fábrica de peças para a árvore de peças, que é posicionada do lado esquerdo da tela (Figura 4). É possível também remover objetos da cena, arrastando-os da árvore de peças para a lixeira, fazendo isto, todas as peças filhas da peça arrastada serão removidas da cena, incluindo a peça selecionada. *Robsonia*

A aplicação também possui a aba de propriedades da peça, onde é mostrada uma maneira mais fácil de visualizar a quantidade de peixes no aquário (Figura 5). A aba de ajuda permite que o usuário visualize informações sobre a aplicação, como conceitos sobre o conteúdo biológico abordado. *(Robsonia)*

Figura 5 - Visualização da quantidade de peixes



Fonte: Piske (2015).

*Andrey W. Piske*