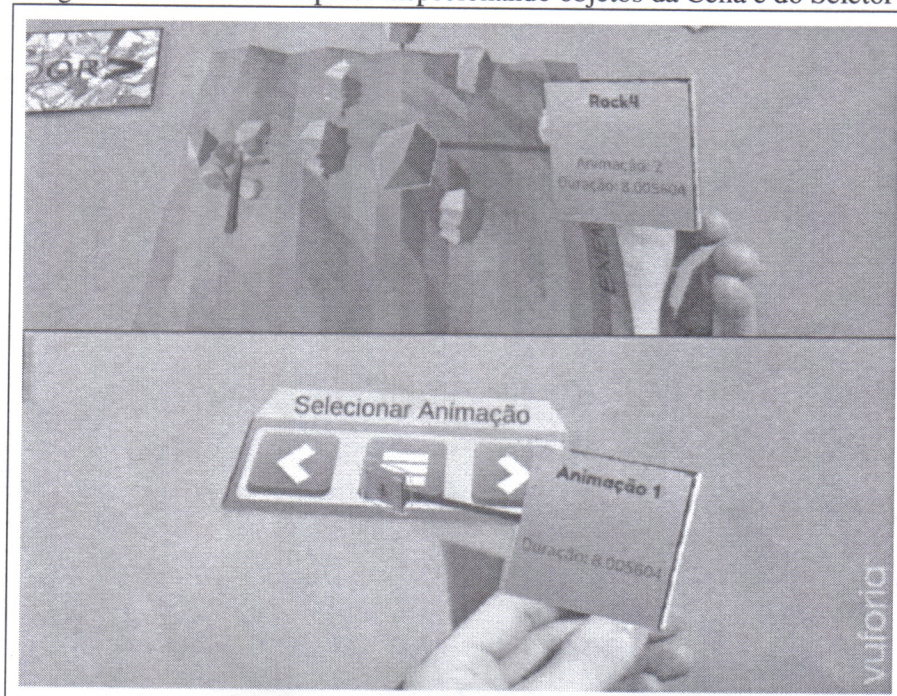


Figura 3 - Marcador Inspetor inspecionando objetos da Cena e do Seletor



Fonte: Reiter (2018).

Reiter (2018, p. 75) concluiu que o objetivo de disponibilizar uma nova maneira de se criar animações foi atendido, mas o objetivo de disponibilizar o uso da aplicação com Cardboard não foi satisfatório com os equipamentos utilizados.

## 2.2 VISEDU – AQUÁRIO VIRTUAL: SIMULADOR DE ECOSSISTEMA UTILIZANDO ANIMAÇÃO COMPORTAMENTAL

Piske (2015) desenvolveu um aplicativo que teve como objetivo “[...] desenvolver um simulador de ecossistema de aquário marinho.” (PISKE, 2015, p. 18). Para a implementação do aplicativo, ele utilizou HTML5, Javascript e CSS.

O trabalho envolve a extensão de um motor de jogos e um módulo de raciocínio. O motor de jogos utilizado foi implementado com a linguagem Javascript, com o elemento canvas do HTML5 e com a biblioteca gráfica ThreeJS. Para o módulo de raciocínio, foi utilizado técnicas de inteligência artificial, implementado com o interpretador Jason para o desenvolvimento de agentes sob o modelo BDI, utilizando a linguagem AgentSpeak.

O mesmo utiliza duas câmeras para demonstrar o funcionamento do aquário, a câmera principal e a câmera secundária. A câmera principal mostra o aquário por completo, como demonstrado na Figura 4, já a câmera secundária, mostra o aquário com a visão do peixe.

Diferença do  
Antigo  
USAR A  
Câmera do  
Smartphone

André Albuquerque