

Piske (2015, p. 106) teve como conclusão que o objetivo de criar um aquário virtual simulasse um ecossistema marinho mesmo que de forma mínima foi atendido. A aplicação permitiu a simulação de uma cadeia alimentar pequena, com o tubarão como predador e a sardinha como presa, que por sua conta se alimentava de plânctons. Ele também concluiu que a aplicação se mostrou um ótimo ambiente para a inserção de agentes com representação gráfica, possibilitando a geração de comportamentos específicos como explorar, perseguir, fugir e comer.

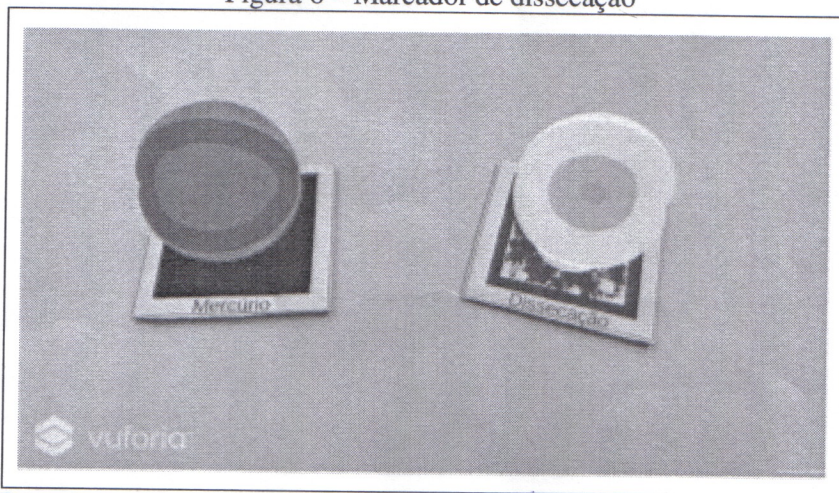
F INFORMÁTICA  
TÉCNICAS  
RUSUTAS

### 2.3 DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA AUXILIAR NO ENSINO DO SISTEMA SOLAR UTILIZANDO REALIDADE AUMENTADA

Schmitz (2017) desenvolveu uma ferramenta para auxiliar no ensino do Sistema Solar, ela utiliza Realidade Aumentada e Interface de Usuário Tangível. O desenvolvimento foi feito com o motor gráfico Unity e foi usada a biblioteca Vuforia para auxiliar na implementação da Realidade Aumentada.

A ferramenta é dividida em dois módulos, um módulo chamado de Dissecção do Sistema Solar e outro módulo chamado de Sistema Solar. No módulo de Dissecção do Sistema Solar, o usuário podrá ver os planetas em detalhe, separadamente ou em conjunto, com a escala real aplicada a eles, podendo mostrar a estrutura interna dos planetas e informações sobre eles (Figura 6).

Figura 6 – Marcador de dissecação



Fonte: Schmitz (2017).

O segundo módulo (Figura 7) utilizando o marcador de simulação do sistema solar, apresenta todos os oito planetas orbitando o Sol, não observando escalas de tamanho e

ando escalas de tamanho e