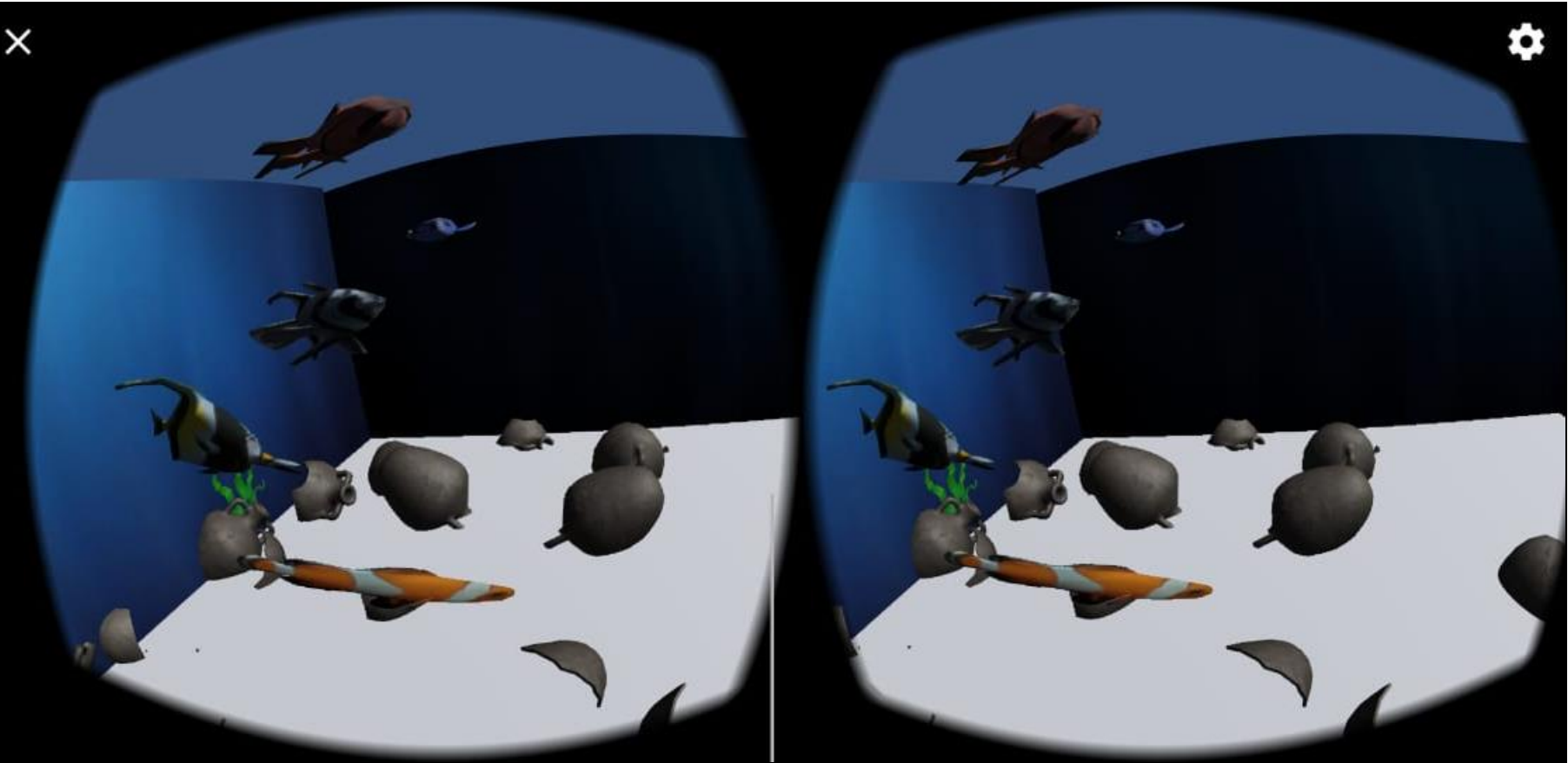


Com relação ao multiplayer, para realizar estes em uma rede não local seria necessário liberar a porta 7777, configurada para a comunicação multiplayer na biblioteca Mirror. Devido a ter um roteador bloqueado não foi possível realizar esta liberação de porta, desta forma foi realizada a criação de uma máquina virtual na Amazon e liberada a porta 7777. O que permitiu executar o Host nesta máquina virtual e foi possível se conectar com os clientes. Com isso se pode concluir que a funcionalidade multiplayer atende tanto redes locais e não locais, tendo em vista que para conexão com rede não local é necessário ter a porta 7777 liberado na rede do Host.

Em relação a realidade virtual foram realizados diversos testes com um celular Samsung A30, que demonstraram a utilização da realidade virtual tranquila e fluída neste dispositivo, tanto executando o aquário em modo de realidade virtual com o multiplayer ativo ou não. Na Figura 13, tem-se a visão do aquário quando executado como realidade virtual ativa pelo *smartphone*.

Figura 13 – Realidade Virtual pelo smartphone.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na Figura 14, tem-se a imagem da câmera sendo sincronizada pela do Host, o print foi capturado a partir de um cliente executado em um computador.

Figura 14 – Câmera sincronizada do Host para o cliente.



Fonte: Elaborado pelo autor.

1
a captura da imagem da tela foi obtida a partir de