



Universidad Nacional Autónoma de
México

Facultad de Ingeniería

Temas Selectos III: Realidad Virtual y
Realidad Aumentada

Nombre del Profesor: Ing. Arturo Pérez de
la Cruz

Semestre 2024-2

Grupo 01

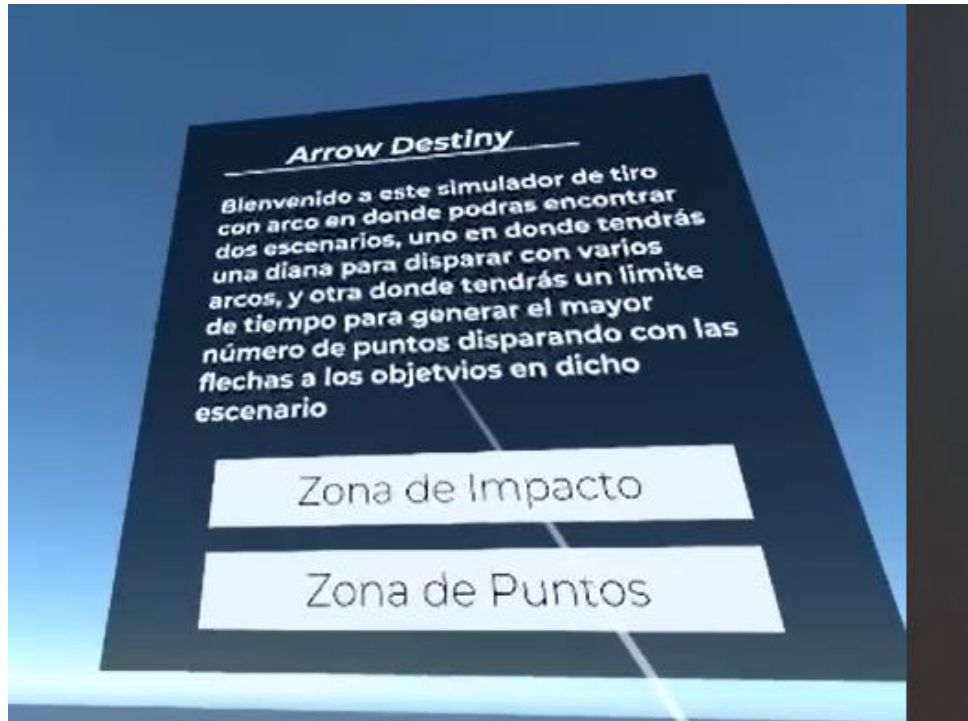
Manual de Uso: Tiro con Arco

Fecha de entrega: 18/05/2024

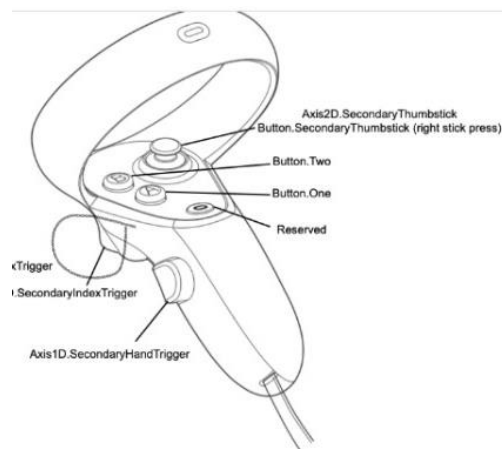
Pérez Duarte Brenda Elizabeth 114004268

En este documento abarcaremos las mecánicas que tiene el juego para una mejor experiencia inversiva.

Primero que nada, tenemos la pantalla de inicio.

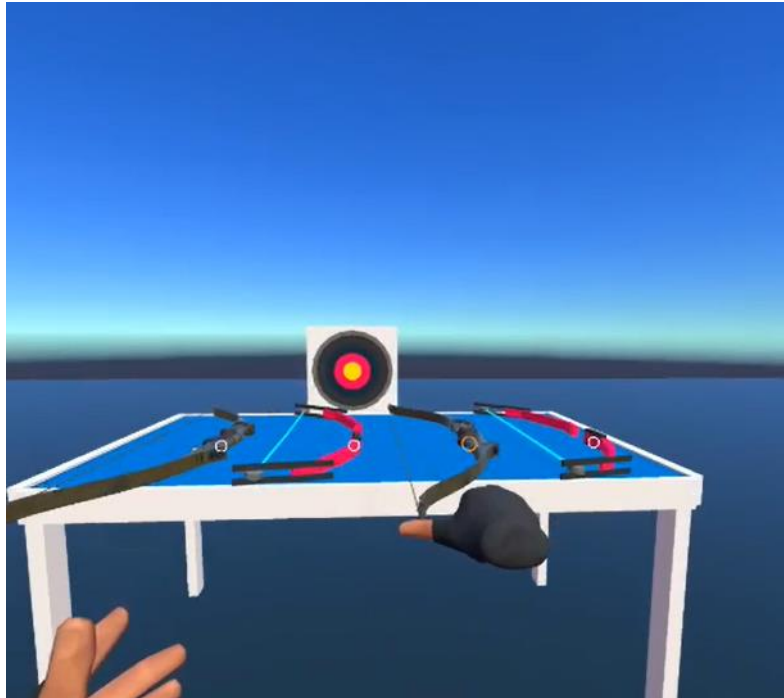


En esta pantalla solo tenemos una interfaz de usuario sencilla para explicar la mecánica del juego, el nombre de la aplicación, y los dos escenarios disponibles para experimentar, la selección de las escenas es a través de un point gaizer, y debemos apuntar directamente en los botones de cada escenario, y para poder acceder a ellos tenemos que hacer click en el botón A del mando derecho del Oculus.



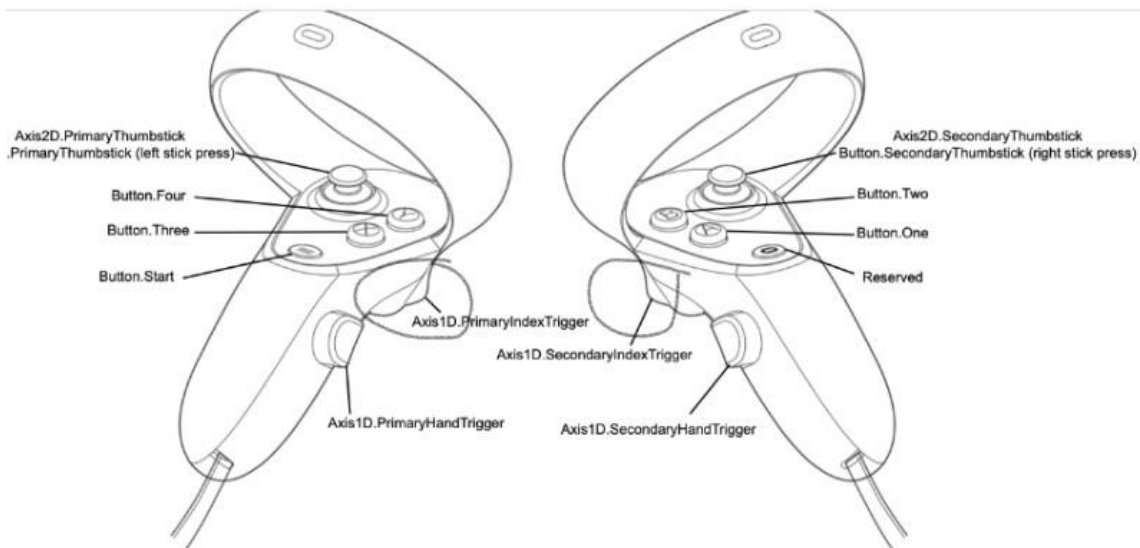
De manera un poco más gráfica, tenemos que hacer uso del Button.One

La siguiente escena es la denominada Zona de Impacto, que es el siguiente escenario:



Tenemos varios arcos y una diana para poder disparar y ver si nuestras flechas impactan en el objetivo.

Los controles son:



Movimiento del personaje: left stick press

Agarrar el arco: PrimaryIndex Trigger o SecondaryIndex Trigger

Disparo de la flecha: PrimaryIndex Trigger o SecondaryIndex Trigger

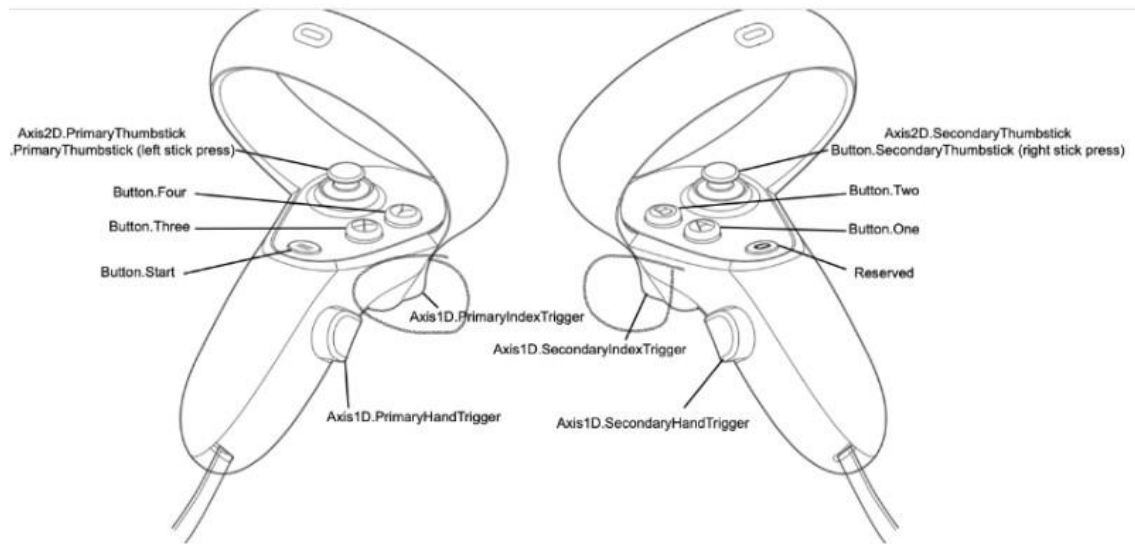
Cambio de escena: Botón A

El agarre del arco y el disparo de la flecha puse que se hacen uso de los mismos gatillos por la cuestión de que podemos agarrar el arco con la derecha y disparar la flecha con la izquierda o agarrar el arco con la izquierda y disparar la flecha con la derecha.

Pasamos a la última escena que es la Zona de Puntos



El uso de los controles es el mismo que en la zona de impacto, solo que aquí la dinámica es obtener la mayor cantidad de puntos en 30 segundos para obtener un score. De igual forma colocho la imagen de referencia de los botones y cuales se usan para cada acción.



Movimiento del personaje: left stick press

Agarrar el arco: PrimaryIndex Trigger o SecondaryIndex Trigger

Disparo de la flecha: PrimaryIndex Trigger o SecondaryIndex Trigger

Cambio de escena: Botón A