

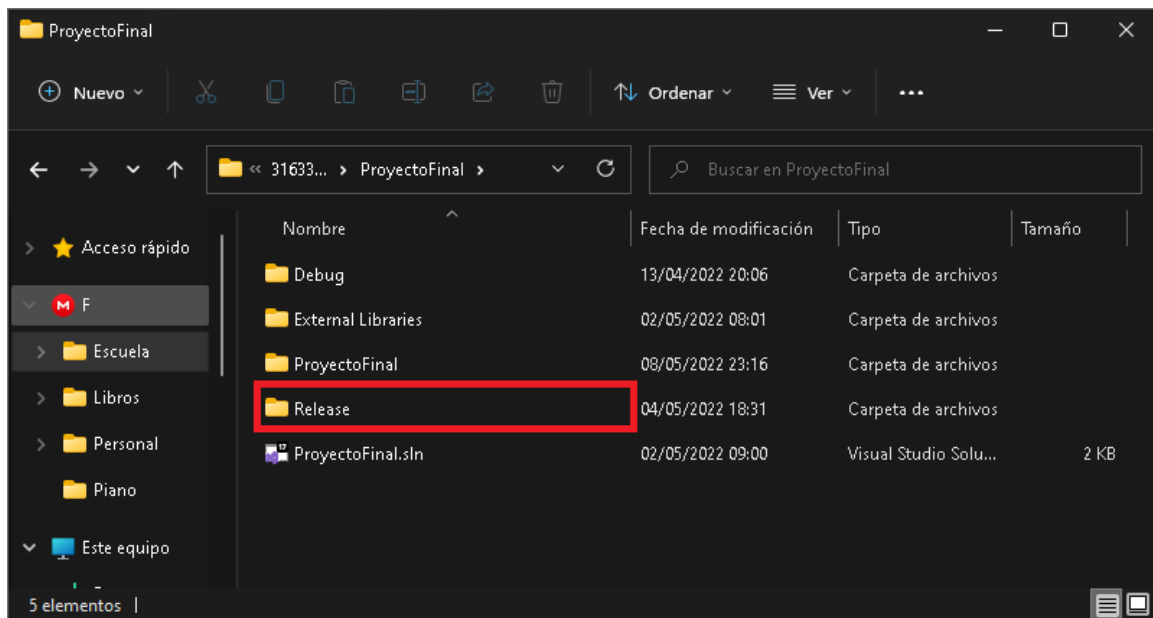
# Manual de usuario

El proyecto se podrá descargar por medio del repositorio de github en el siguiente enlace:

[https://github.com/Alejandro11/316332046\\_Proyecto\\_GPO04](https://github.com/Alejandro11/316332046_Proyecto_GPO04)

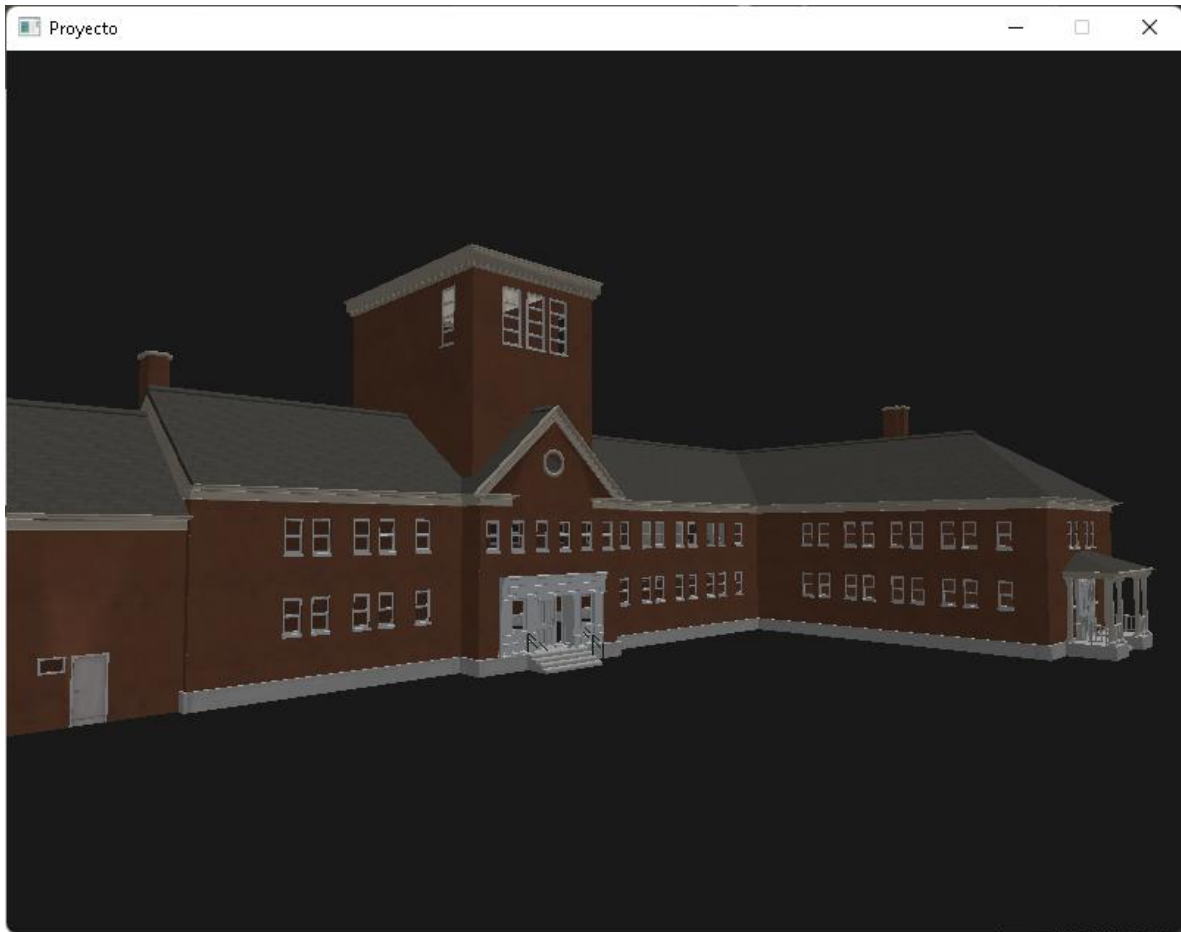
Se puede descargar el proyecto completo que contendrá los archivos código fuente, los modelos, las bibliotecas ocupadas, así como cualquier archivo que se necesite para poder editar y compilar el proyecto sin problemas.

Por otro lado, si no tiene interés en editar el código y solo quiere ejecutar el programa solo es necesario iniciar el programa dando doble clic sobre ProyectoFinal.exe que se encuentra en la carpeta Release. En dicha carpeta se tienen todos los archivos necesarios para poder ejecutar el programa sin ningún problema e incluso podrá cambiar la ubicación de la carpeta sin inconvenientes, no obstante, se recomienda evitar eliminar algún archivo de la carpeta ya que podría ocasionar un fallo a la hora de ejecutar el programa.



El programa se puede correr sin problemas en el sistema operativo Windows sin necesidad de tener instalado Visual Studio, pero si se requiere dicho programa si se pretende modificar el proyecto ya que se desarrolló en Visual Studio.

Una vez cargado el escenario de manera completa, se podrá mover a través de él con el fin de ver todos los elementos que contiene, así como iniciar o detener en cualquier momento las animaciones antes descritas.



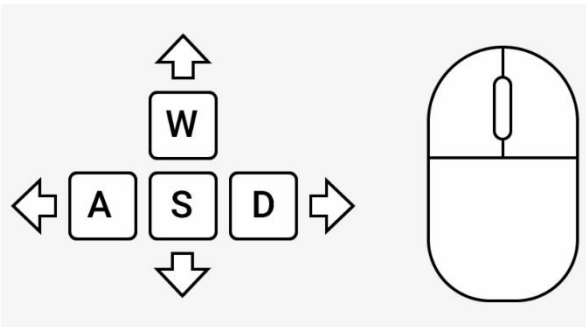
Para lograr desplazarse en el escenario únicamente se emplean ocho teclas:

Tecla w/flecha arriba: Movimiento hacia adelante

Tecla s/flecha abajo: Movimiento hacia atrás

Tecla a/flecha izquierda: Movimiento hacia la izquierda

Tecla d/flecha derecha: Movimiento hacia la derecha



Continuando, tenemos el uso de la cámara sintética y poder observar diferentes ángulos solo es necesario mover el ratón hacia la dirección en la que desees mirar, cabe resaltar que al iniciar el programa el símbolo del ratón desaparecerá ya que estará dentro del escenario, si necesita usar otro programa simplemente basta con presionar la tecla de Windows y con eso aparecerá el símbolo nuevamente.

Por otro lado, las animaciones se inician o detienen con la misma tecla, pero si no se detiene se seguirá reproduciendo dicha animación de forma indefinida. Para las cinco animaciones se dedicaron las siguientes cinco teclas:



Tecla numeral 1: Se activa la animación de la puerta que se abre y cierra.

Tecla numeral 2: Se activa la animación de la laptop cuya tapa se abre y cierra.

Tecla numeral 3: Se activa la animación de las ventanas de la habitación que se abren y cierran.

Tecla numeral 4: Se activa la animación del pájaro que vuela siguiendo un recorrido definido.

Tecla numeral 5: Se activa la animación del conejo que se desplaza por medio de saltos con un recorrido definido.



Para finalizar la ejecución del programa basta con presionar la tecla ESC del teclado.

