



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN
HUMANO COMPUTADORA



MANUAL DE USUARIO

“FERIA”

ESTUDIANTE:

319283064

GRUPO DE LABORATORIO: 03

GRUPO DE TEORÍA: 05

SEMESTRE 2025-2

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 20 de mayo del 2025

CALIFICACIÓN: _____

Controles

Acción	Tecla/Mouse
Mover al avatar principal	W, A, S, D + mouse
Cámaras	
Cámara aérea	1
Cámara primera persona	2
Cámara de juegos	3
Cámara del juego, encender y apagar la luz	
Lanzamiento de hacha	B
Jaula de bateo	X
Lanzamiento de dados	V
Dardos	C
Bolos	M
Golpea al topo	N
Jugar	
Lanzamiento de hacha	T
Jaula de bateo	Y
Lanzamiento de dados	U
Dardos	I
Bolos	O
Golpea al topo	P

Exploración del escenario

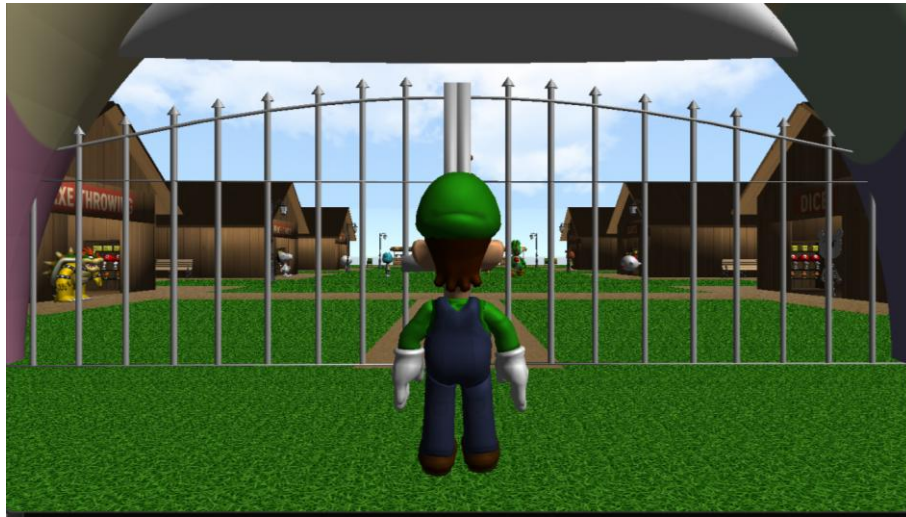
El usuario inicia en la feria con la vista de la cámara aérea.

En cualquier momento, puede cambiarse entre:

- Cámara aérea (1): Vista general desde arriba de la feria.



- Cámara en primera persona (2): Vista desde el avatar.



- Cámara centrada en los juegos (3): Enfoca directamente un puesto de juego desde una vista amplia. Se puede cambiar entre juegos con las teclas correspondientes.



Interacción general en los juegos

1. Posiciónate en el juego.
2. Presiona la tecla correspondiente para activar la interacción.
3. Una vez terminada la animación, puedes volver a jugar.

Interacción específica en los juegos

- Lanzamiento de hacha: Se activa una animación en la que el hacha gira y se clava en el objetivo.



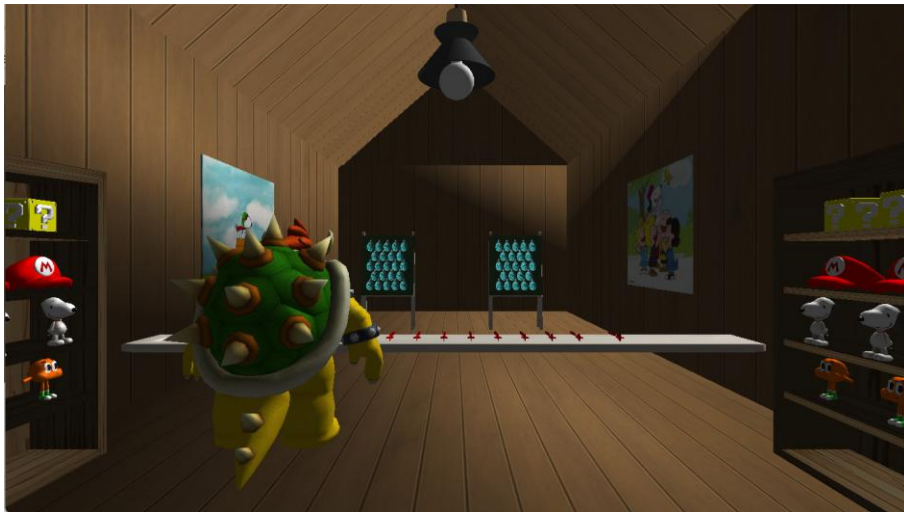
- Jaula de bateo: La bala se desplaza hacia la zona de bateo, el bat lo golpea y la bala se regresa a la posición inicial.



- Lanzamiento de dados: Se lanza un par de dados con animación realista.



- Dardos: El dardo es lanzado hacia un blanco con globos, y el globo explota al hacer contacto con el dardo.



- Bolos: Se activa la animación de la bola rodando, la cual impacta y derriba los pinos.



- Golpea al topo: Las plantas carnívoras se salen de la tubería y se esconden.

