



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERIA

**Laboratorio Computación Grafica e Interacción
Humano-Computadora**

Manual Técnico Proyecto Final

ALUMNO: Aguilar Castro Carlos Alfonso

GRUPO: 09

SEMESTRE: 2021-2

FECHA DE ENTREGA: 28/07/2021



Introducción

A continuación, se presenta el manual técnico, donde se detallará el desarrollo del proyecto.

Objetivos

- Aplicar los conocimientos obtenidos durante el curso para lograr el desarrollo satisfactorio del ambiente virtual.

Diagrama de Gantt

Concepto \ Fecha	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7
Definición de propuesta							
Desarrollo de modelos							
Carga de modelos							
Animación de modelos							
Carga a GitHub							
Desarrollo de Manuales							
Generar Archivo Ejecutable							

Alcance

Inicialmente se define el ambiente y objetos a recrear, para ser documentados en la propuesta. Una vez aprobada se procederá a utilizar Maya para la generación y exportación de los modelos gráficos.

Una vez obtenidos los modelos utilizaremos el código y funciones desarrolladas durante el curso para cargar los modelos y animarlos de ser el caso.

Finalmente generaremos los manuales requeridos, así como el archivo ejecutable con el proyecto.

Limitantes

Debido a la pandemia COVID-19 y al paro estudiantil, la calidad del contenido del curso se vio mermada drásticamente por lo que el desarrollo del proyecto tomo un poco más de lo esperado inicialmente.

Documentación del código

Variable	Uso
rotPeriq	Variable para almacenar rotación de animación de periquera.

rotPuerta	Variable para almacenar rotación de animación de puerta de cristal izquierda.
rotPuerta2	Variable para almacenar rotación de animación de puerta de cristal derecha.
rotBola	Variable para almacenar rotación de animación de bola disco
circuito	Variable para inicializar animación de periquera.
Circuito2	Variable para inicializar animación de puertas de cristal.
discoan	Variable para inicializar animación de bola disco.
Recorrido 1-10	Variables para ordenar las animaciones circuito y circuito2.

Funcion	Uso
KeyCallback	Función para recibir entradas de teclado relacionadas con el manejo de ventana.
MouseCallback	Función para recibir entrada de mouse.
DoMovement	Función para recibir entradas de teclado relacionadas con la interacción usuario ambiente.
animacion	Función para almacenar animaciones.