

## 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** 



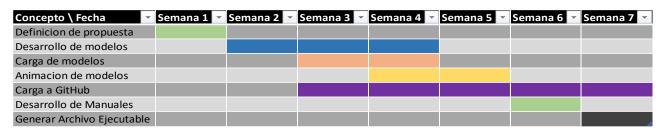
#### Introducción

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



#### 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.