

– Tarea 5

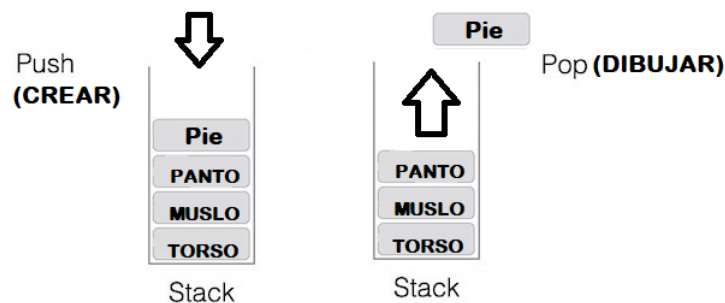
METODOS NUMERICOS

Dan Heli Muñoz Sanchez
dhmswii@gmail.com

Universidad de Guanajuato
14 de octubre de 2022

1. Implementacion

Este programa utiliza 2 Dependencias importantes **GLEW Y GLM**, puesto que la ultima es en exceso util para programar lo que sera la espina dorsal de su implementación *PILAS DE MATRICES*, estas pilas de matrices serviran para manipular desde la **primitiva** con menos jerarquia hasta la **primitiva** con mas jerarquia de todas, para conectar mediante puntos clave , cada pieza, como veremos en el siguiente diagrama.



Con este sistema de control y que la figura que esta hasta arriba , sigue a un punto fijo de la que tiene jerarquia superior podemos dibujar la marioneta que no se deshace cuando una pieza se mueve.

2. Instrucciones para Correr el Programa

Las instrucciones serian las siguientes

1 PARA PODER CORRERLO

1.1 Instalar **Visual Studio Community 2022**

1.2 Agregar a Proyectos la Carpeta Anexada a este PDF con nombre (Puppet)

1.3 En propiedades de Proyecto realizar la configuracion mostrada por los dos primeros video de la lista de Youtube **THE CHERNO : OPENGL TUTORIAL** (Se anexara el URL en las Referencias)

- 1.4 Agregar en Propiedades del Proyecto, $C \setminus C++$, General \setminus Directorio de inclusiones adicionales , escribir $\$(SolutionDir)Dependencies \setminus GLM$

Una vez corriendo el programa , bastara con **PRESIONAR LA TECLA X** para que la marioneta haga su animacion de **CAMINAR MIENTRAS GIRA LA CABEZA Y HOMBROS** y presiones **P** para que la marioneta gire sobre el eje Y , por ultimo puede manipular la camara con las teclas W, A, S, D y mouse

3. Problemas Durante el Desarrollo

Los principales Problemas Durante el Desarrollo fue levantar el SetUp de Visual Studio Community 2022, puesto que aun cuando seguia las instrucciones la pie de la letra para agregar librerias , o dependencias externas , visual tenia constantes discrepancias para dar con los archis solicitados, ademas del entendimiento de la manipulacion de matrices y pilas para el dibujo de las primitivas y entender la notacion de la dependencias utilizada GLM para la creacion de matrices y su manipulacion con rotacion, traslacion y escalacion.