

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Computación Gráfica e Interacción Humano-  
Computadora

Manual de Usuario

Jesús Eduardo Dávila Ortega - 317199860

Lugo Sáenz Jesús - 317036833

Semestre 2023-2

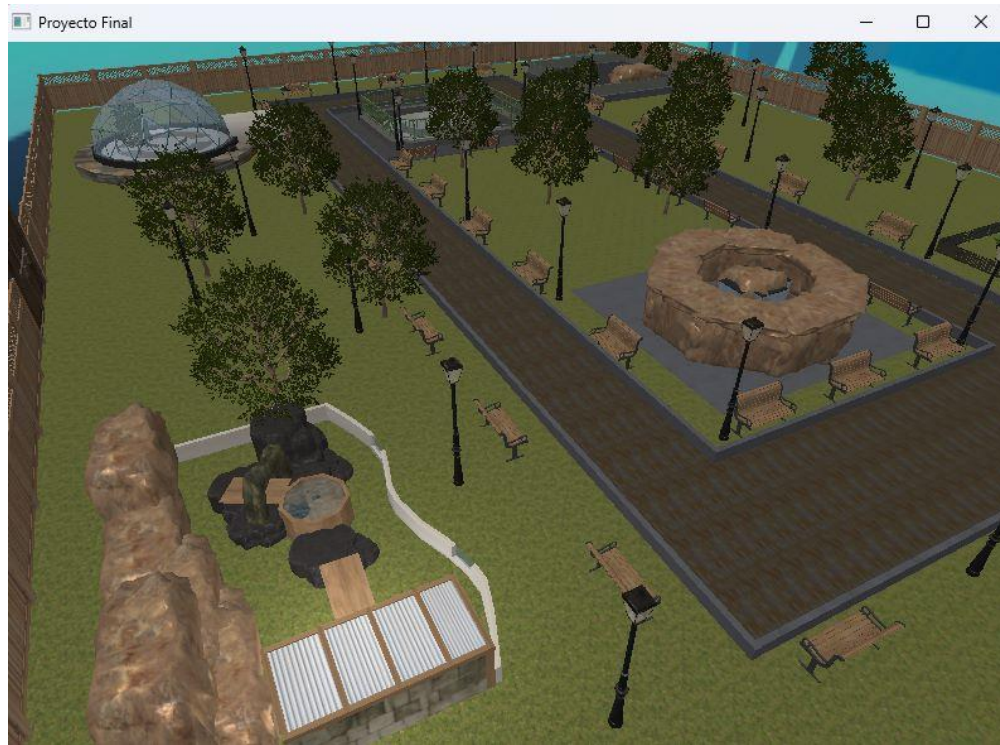
Fecha de entrega: 7 de junio de 2023

## Contents

Introducción.....	3
Descarga, compilación y ejecución (Github) .....	3
Animaciones .....	5
Cámara y controles generales .....	5
Animaciones en los hábitats .....	6

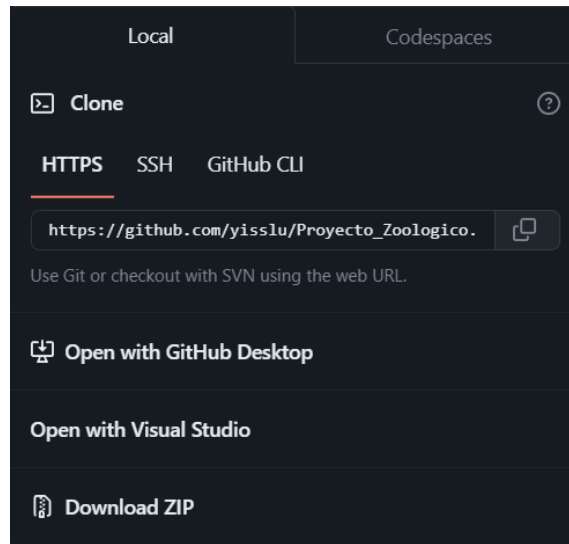
# Introducción

En este manual de usuario se presenta una breve tutorial de la descarga, compilación y ejecución del proyecto, así como las instrucciones necesarias para interactuar con el entorno grafico del zoológico. En este manual se incluyen las teclas para la manipulación de la cámara, así mismo como las teclas correspondientes para activar las animaciones implementadas

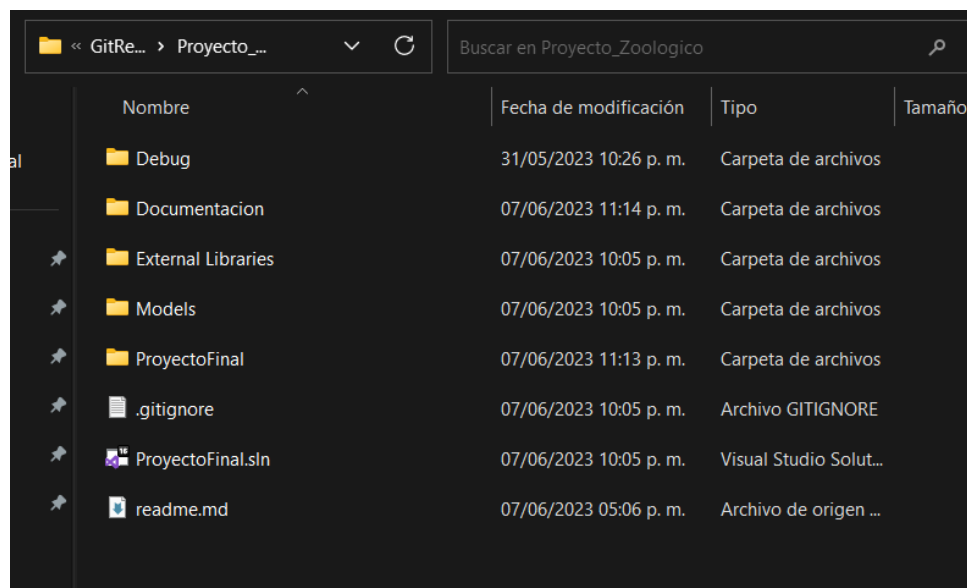


## Descarga, compilación y ejecución (Github)

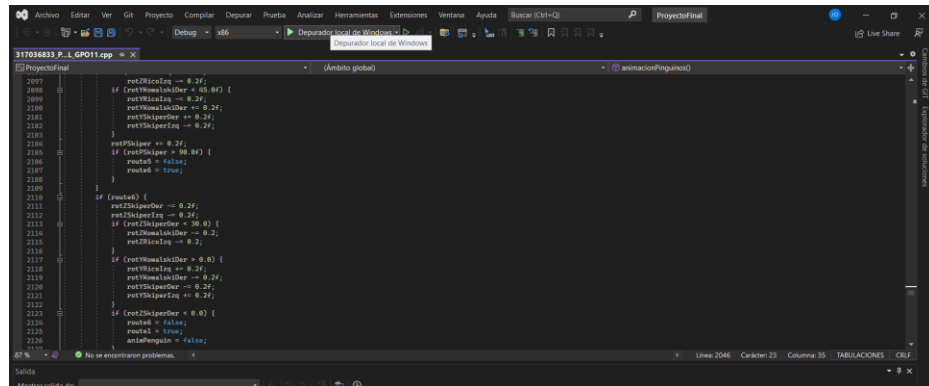
Para descargar el proyecto es necesario ir a la página web del repositorio ([https://github.com/yisslu/Proyecto\\_Zoologico.git](https://github.com/yisslu/Proyecto_Zoologico.git)). Posteriormente, se debe hacer click en el botón Code, y luego en la opción descargar ZIP.



Una vez descargado descomprímelo en donde gustes que este el proyecto, y asegúrate de tener instalado Visual Studio, así como su extensión para C++. Con Visual Studio instalado puedes dar doble click sobre el archivo llamado “ProyectoFinal.sln” esto nos abrirá Visual Studio y con ello el proyecto entero



Una vez abierto Visual Studio puedes dar click en donde dice “Depurador local de Windows” para empezar a compilar y ejecutar el proyecto y así se ejecute el programa.



*Cámara y controles generales*

## Rotación – Mouse



Salir – Tecla Esc

## *Animaciones en los hábitats*

Para la animación de los movimientos de Kung-Fu es necesario presionar la tecla O, al momento de presionarla Po de Kung-Fu panda hará unos pocos movimientos de Kung-Fu para entretener en el zoológico.

Movimientos de Kung-Fu – Tecla O



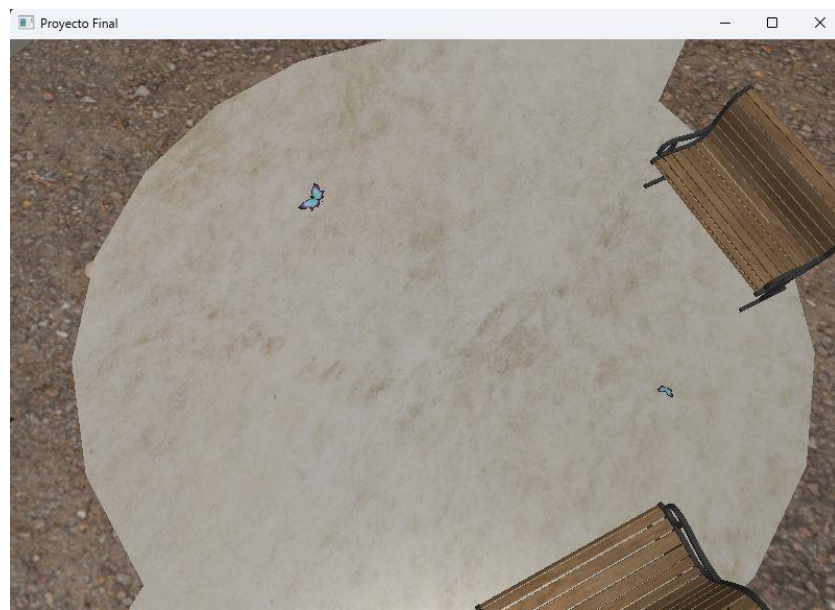
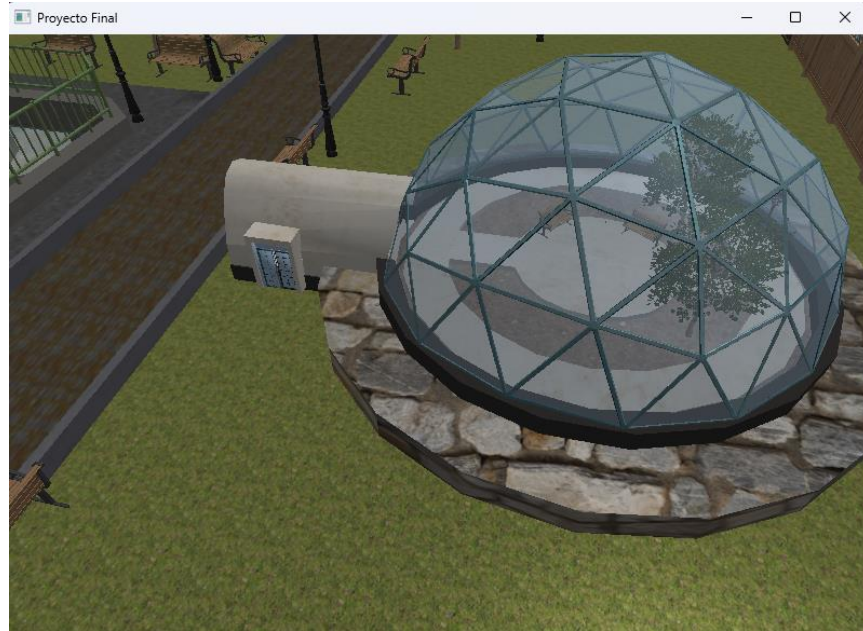
Para la animación de saludo entre pingüinos solamente se debe de presionar la tecla P al presionarla la animación empezara

Saludo entre pingüinos – Tecla P



Para activar la animación de la mariposa volando solo es necesario presionar la tecla Z, al presionarla la mariposa empezara a describir una trayectoria circular mientras aletea para simular a una mariposa volando

Mariposa volando – Tecla Z



Para la animación del capibara es necesario presionar la tecla C, de esta manera el capibara saldrá de la zona de descanso hacia el agua para dar un pequeño recorrido y después regresará hacia la zona de descanso, todo esto mientras mueve las piernas para dar la sensación de que se está desplazando mientras camina

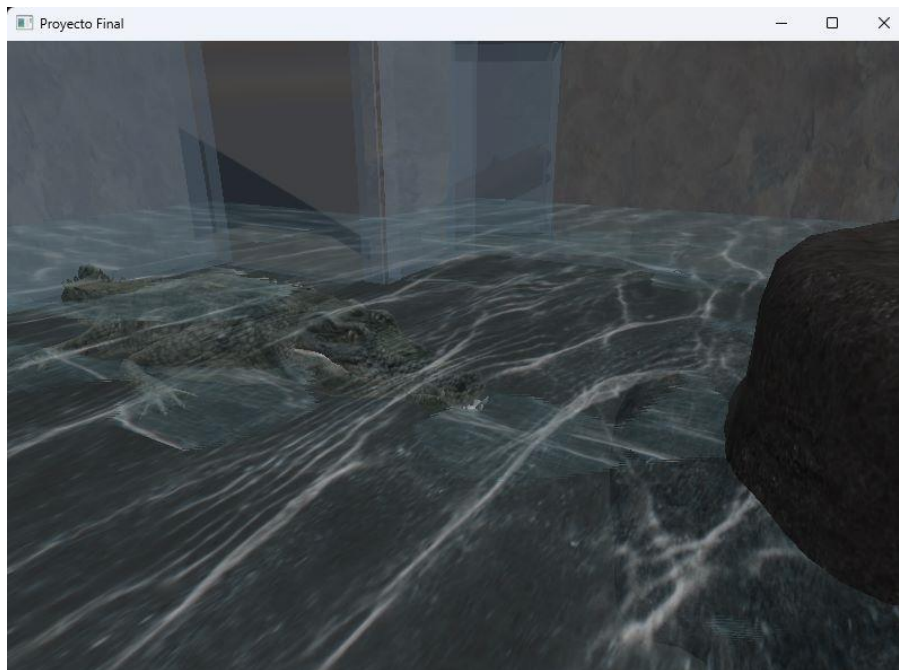
Animación capibara – Tecla C





Para la animación del cocodrilo es necesario presionar la tecla B, de esta manera el cocodrilo hará la animación de nadar para posteriormente salir del agua y posarse sobre una piedra, esto solo la mitad de su cuerpo.

Animación cocodrilo – Tecla B



En la animación de Alex el león es necesario solamente presionar la tecla L, al presionar la tecla Alex empezara a mover los brazos y la cabeza de Alex para que este adopte la pose característica que realiza en las películas de Madagascar de la casa animadora Dreamworks.

Animación Alex el león – Tecla L

