

# Manual de Usuario

## Proyecto Final de Computación Gráfica E Interacción Humano-Computadora

### Alumno:

- Maceda Patricio Fernando 
- Cta: 316054416

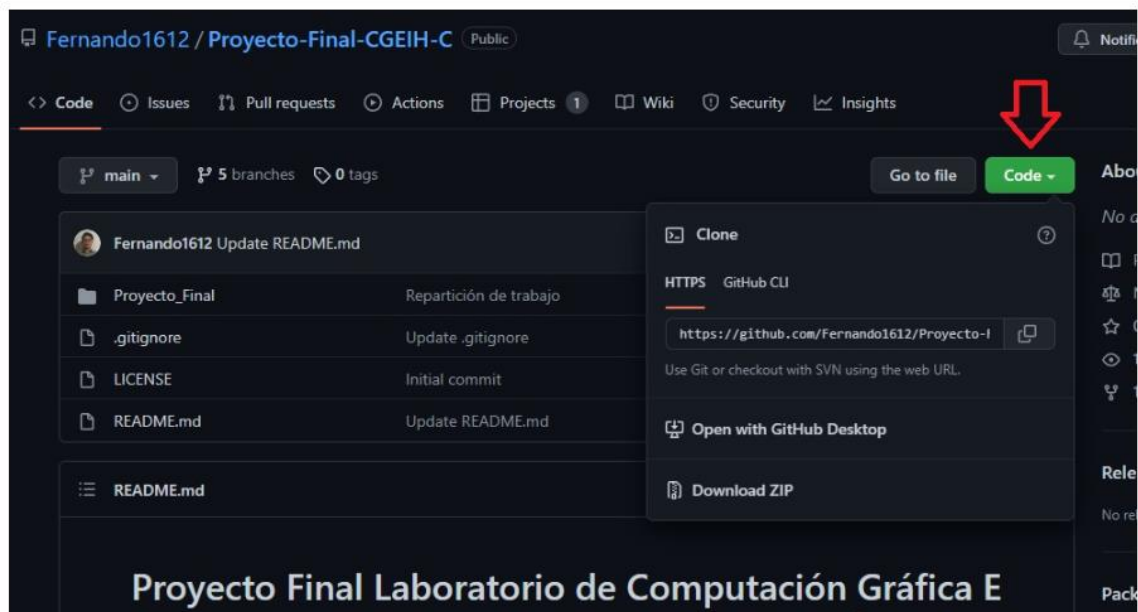
Semestre 2022-2 | Grupo 4

### Requerimientos

- Para ejecución con Visual Studio 2019 con instalación de C++ o con el ejecutable .exe:
  - Windows 7 (Última actualización), Windows 8 (2919355), Windows 10 (version 1703 o superior)
  - Procesador: 1.8 GHz (recomendado 4 núcleos o más)
  - 2.5 GB RAM mínimo, 8 GB recomendado
  - 20 GB en disco, recomendado
  - Chip gráfico de mínimo 720p de resolución

### Apertura y ejecución del proyecto

Descargar el proyecto desde GitHub dando click al boton verde "Code" y seleccionando una de las opciones



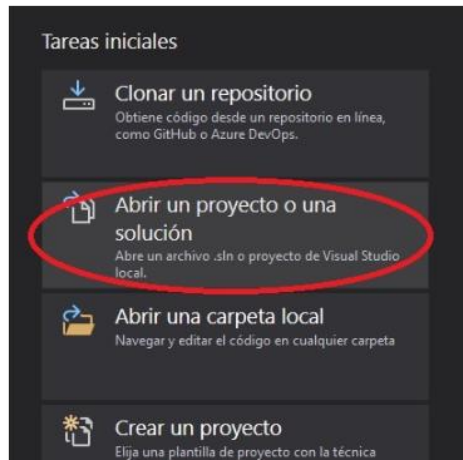
Si selecciona "Open with GitHub Desktop" requiere tener esta aplicación instalada en su equipo y seguir los pasos para clonar el repositorio de

manera local, una vez clonado saltar hasta "Ejecución el archivo .exe".

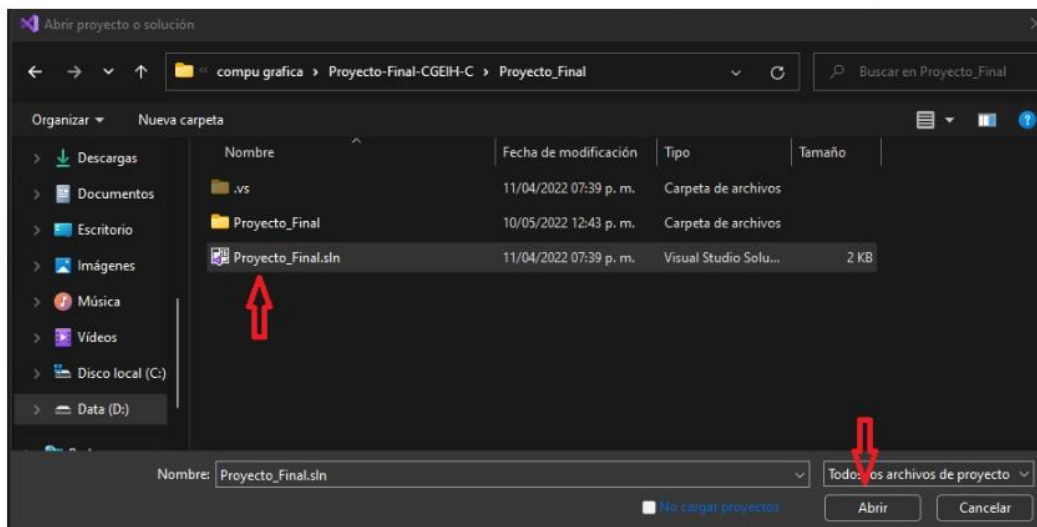
La selección "Download ZIP" descargará un archivo .zip del proyecto, habrá que descomprimirlo en su equipo, regresar a este manual y saltarse hasta "Ejecución el archivo .exe".

## Ejecución con Visual Studio

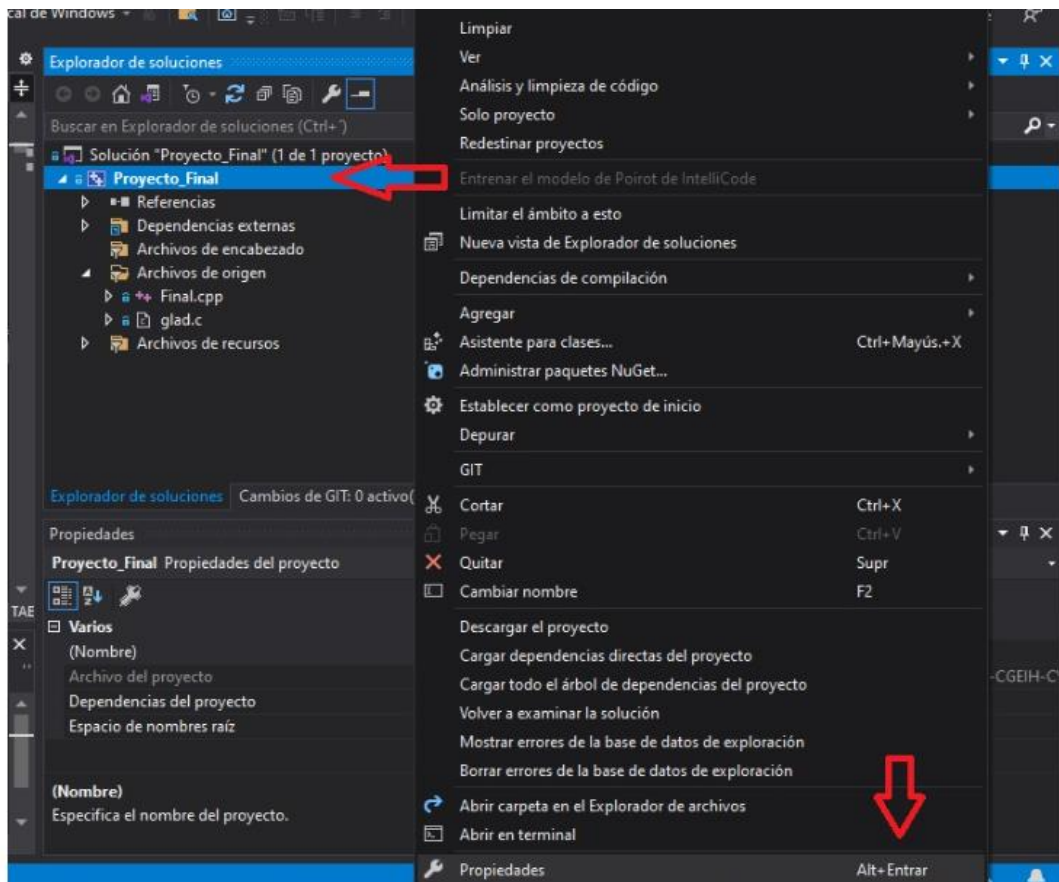
Si se desea y tiene instalado el IDE Visual Studio puede ejecutar la aplicación siguiendo los siguientes pasos. Tener descargado el proyecto de git-hub y haber descomprimido la carpeta zip. Una vez teniendo esto abrir Visual Studio y seleccionar la opción "Abrir un proyecto o una solución"



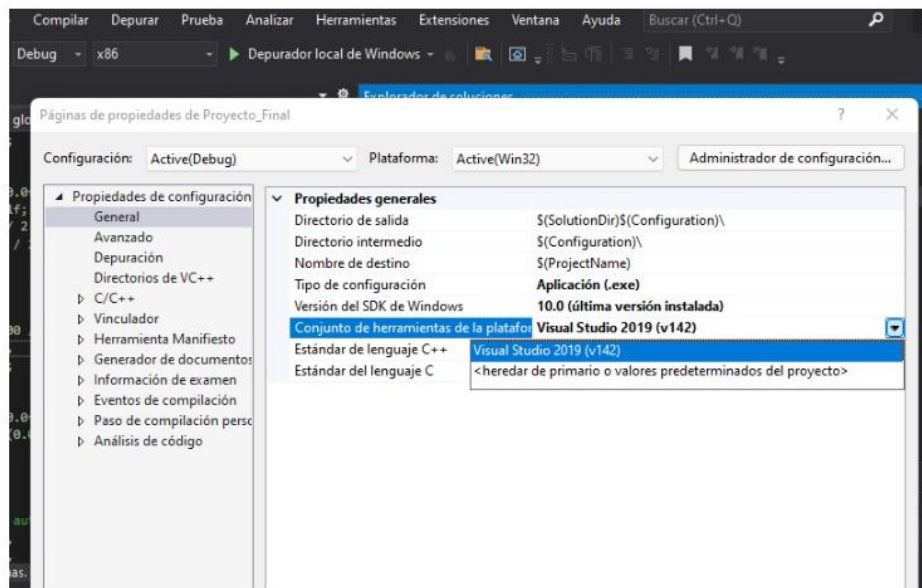
Buscar el archivo "Proyecto\_Final.sln" dentro de la carpeta descomprimida y dar en el botón de abrir.



Antes de ejecutar el programa comprobamos que todas las bibliotecas y configuraciones esten cargadas correctamente. Nos dirigimos al explorador de soluciones, hacemos click derecho en el nombre del proyecto y seleccionamos la opción de propiedades.

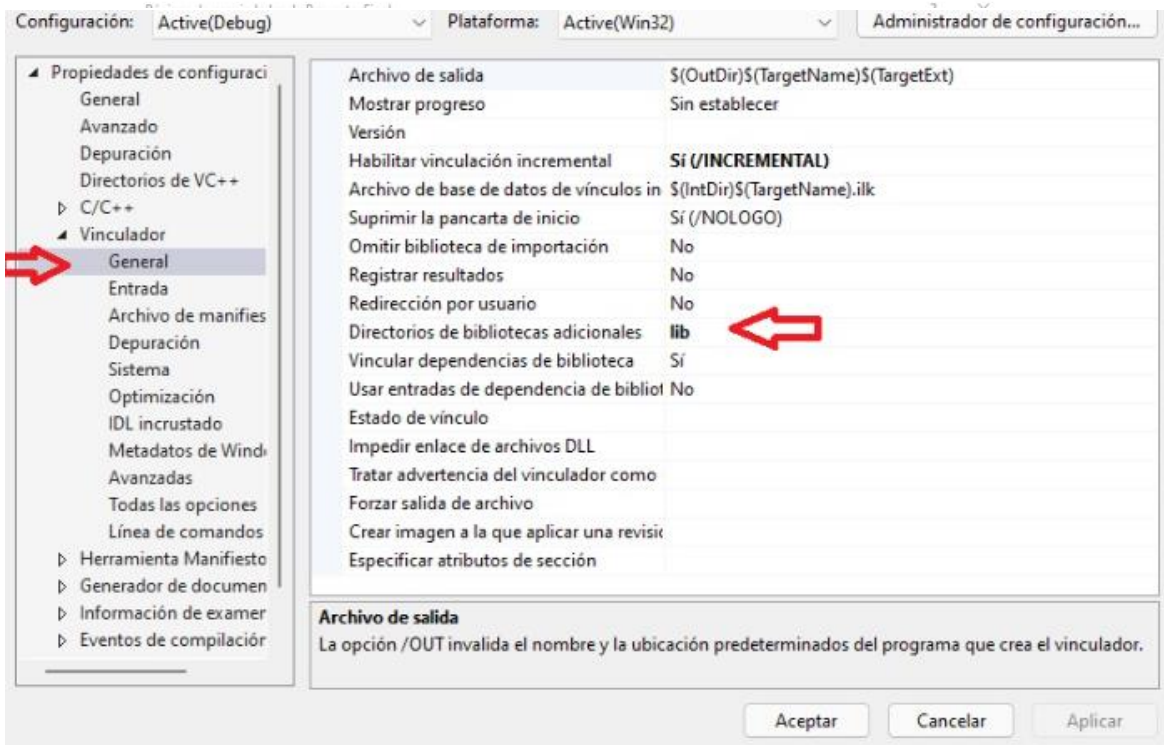
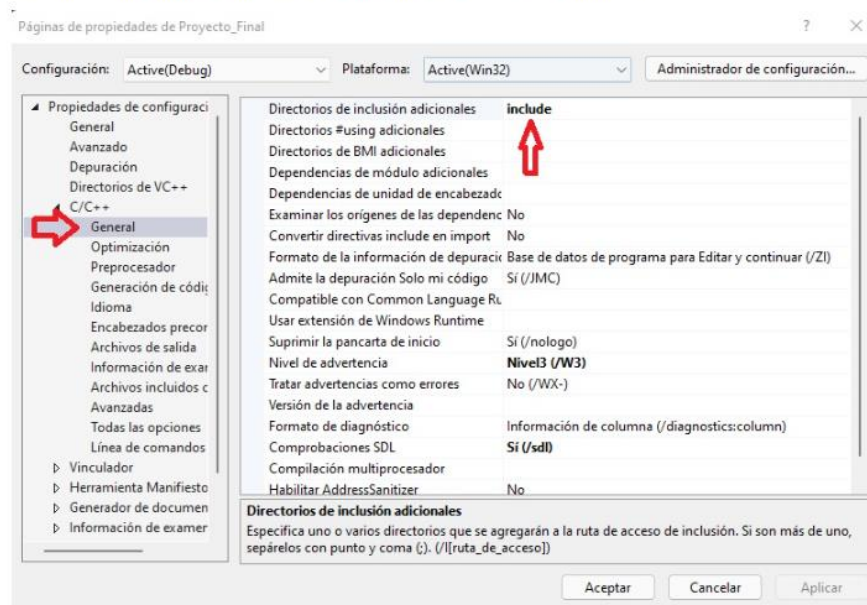


En el apartado de "General" verificamos que el Conjunto de herramientas de la plataforma sea uno que tengamos descargado puede ser v142 o v143.

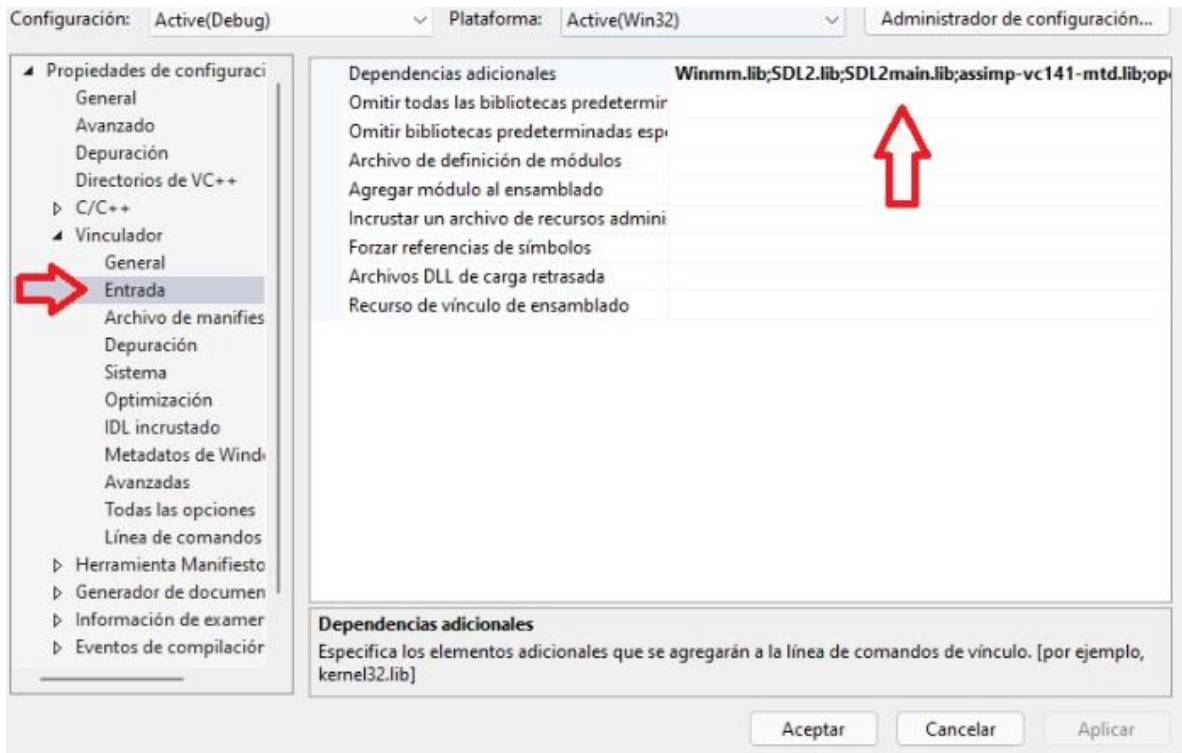


Dentro de C/C++ -> General verificar que la palabra `include` se encuentra en directorios de inclusión adicionales. En el Vinculador -> General la palabra `lib` en Directorios de bibliotecas adicionales y finalmente, en Vinculador -> Entrada verificar que las dependencias `Winmm.lib;SDL2.lib;SDL2main.lib;assimp-vc141-`

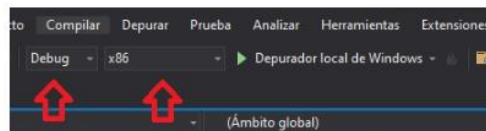
mt.lib;opengl32.lib;glfw3.lib;kernel32.lib;user32.lib;gdi32.lib;winspool.lib;comdlg32.lib;advapi32.lib;shell32.lib;ole32.lib;oleaut32.lib;uuid.lib;odbc32.lib;odbccp32.lib;% (AdditionalDependencies) estén incluidas en Dependencias adicionales.



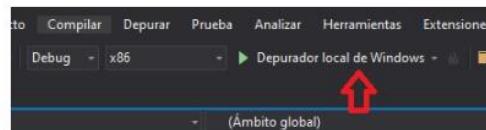




Para poner en ejecución el proyecto se debe seleccionar la opción "x86" en la barra superior y verificar que esté seleccionada la opción "Debug" como se muestra en la siguiente imagen.



Ya puede ejecutarse el proyecto dando click en el boton "Depurador local de Windows", esto abrirá la ventana del programa.



### Ejecución con archivo .exe 🚀

Una vez clonado el proyecto o descomprimido el ZIP: abrir la carpeta generada o ubicación del repositorio en su equipo y dirigirse a ".\\Proyecto\_Final\\Proyecto\_Final", ubicar el archivo "Proyecto\_Final.exe" y dar doble click para abrir. Lo anterior abrirá una ventana con el espacio virtual ejecutandose.

Data (D:)	documentos	Octavo semestre	compu grafica	Proyecto-Final-CGEIH-C	Proyecto_Final	Proyecto_Final
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño			
Debug	10/05/2022 12:30 p. m.	Carpeta de archivos				
include	09/05/2022 09:59 p. m.	Carpeta de archivos				
lib	11/04/2022 07:46 p. m.	Carpeta de archivos				
resources	11/04/2022 07:46 p. m.	Carpeta de archivos				
Shaders	11/04/2022 07:46 p. m.	Carpeta de archivos				
assimp-vc141-mtd.dll	23/04/2022 04:47 p. m.	Extensión de la ap...	13,064 KB			
Final.cpp	10/05/2022 12:08 p. m.	C++ Source	45 KB			
glad	11/04/2022 07:43 p. m.	Archivo C	111 KB			
Proyecto_Final	10/05/2022 12:31 p. m.	Aplicación	943 KB			
Proyecto_Final.vcxproj	09/05/2022 02:10 p. m.	VC++ Project	9 KB			
Proyecto_Final.vcxproj.filters	09/05/2022 01:22 a. m.	VC++ Project Filte...	2 KB			
Proyecto_Final.vcxproj.user	11/04/2022 07:39 p. m.	Per-User Project O...	1 KB			
SDL2.dll	23/04/2022 04:47 p. m.	Extensión de la ap...	1,192 KB			
TamalesOaxaquenos	08/05/2022 08:26 p. m.	Archivo WAV	5,203 KB			

## Interacción con el ambiente 🌱

Una vez abierta la ventana: estando dentro del espacio virtual se captura el mouse para funcionar unicamente dentro de este, por lo que no se observa el cursos y el movimiento del mouse solo funciona dentro de la ventana. La interacción se da mediante el teclado y mouse de la computadora.



Modelo de la Iglesia y su ubicación 🏰.



Modelo de la tienda Oxxo y su ubicación 🇲🇽.





Ubicación de los cuartos amublados en el mapa. Dirigirse a este edificio para poder observar los muebles y animacones 🏠.

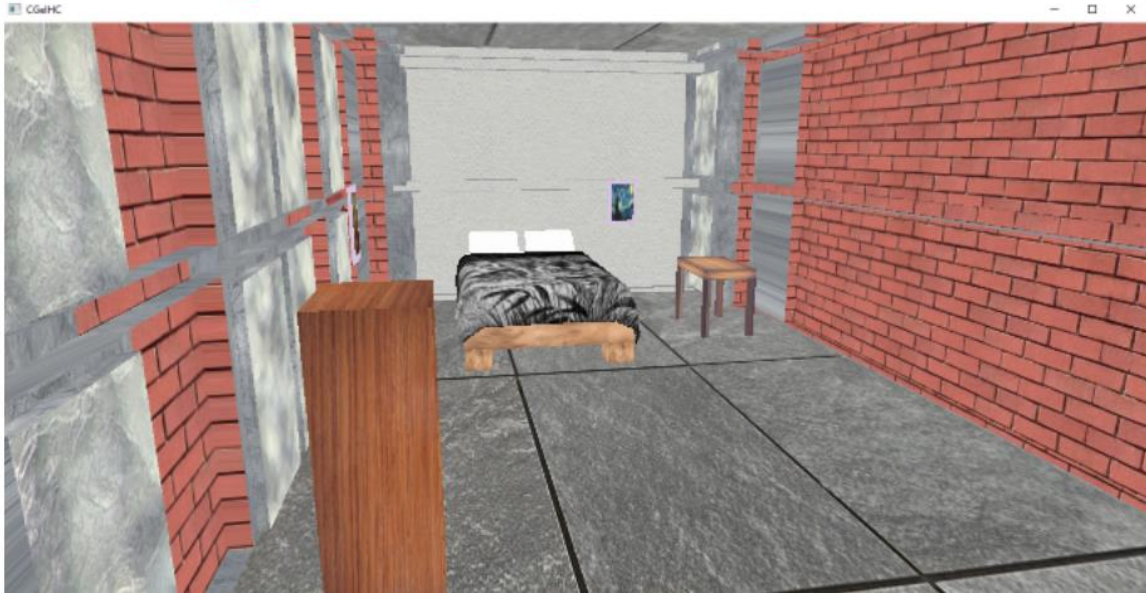


Cuarto de abajo amueblado 🏠.





Cuarto de arriba amueblado 🏠.



#### Funciones

- Teclado:

- "Esc" : para salir de la ventana / terminar el programa. ✖

Simulación de las teclas de adelante ⬆, atrás ⬇, izquierda ⬅, derecha ➡ para movimiento como sucede en los videojuegos

- "W" : mover la cámara hacia enfrente ⬆.
- "S" : mover la cámara hacia atrás ⬇.
- "A" : mover la cámara hacia la izquierda ⬅.
- "D" : mover la cámara hacia la derecha ➡.

#### Música:

- "Z" : inicia la música 🎵.

#### Animaciones:

- "SPACE" : activar o desactivar la animacion del vehiculo 🚗.



o "1" : activar la animación de la persona que camina .





o La animacion del triciclo no necesita una entrada del usuario 🚲.



o La animacion de la bicicleta no necesita una entrada del usuario 🚲.



- La animación de la persona paseando no necesita una entrada del usuario 🚶 🐾.

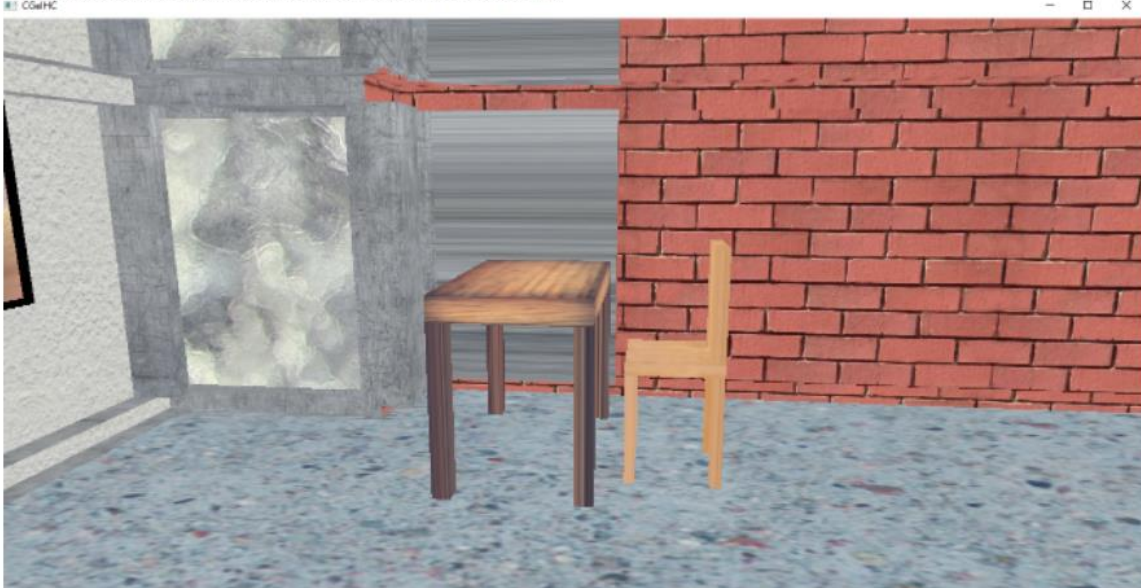


- La animación del deportista no necesita una entrada del usuario 🏀.






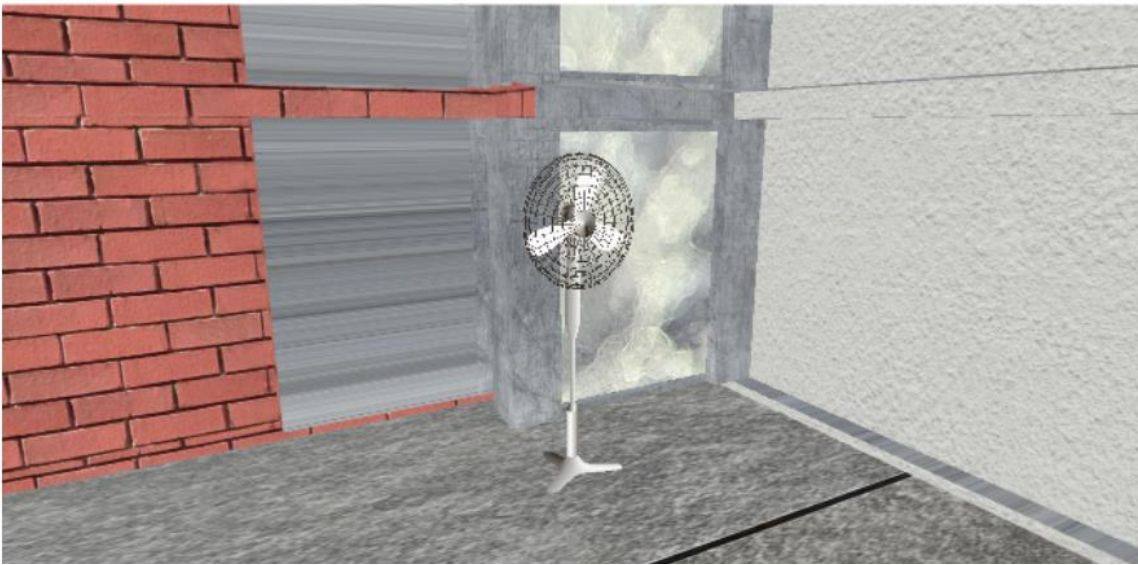
- La animacion de la silla no necesita una entrada del usuario 🪑.








- La animacion del refrigerador no necesita una entrada del usuario 🧊.



- La animación del ventilador no necesita una entrada del usuario .



- Movimientos del mouse:
  - El deslizamiento del mouse  a la izquierda o derecha, arriba o abajo realiza el giro de la cámara  en dicha dirección de deslizado, el field of view  se mueve como sucede con el cursor de la computadora.
  - Scroll del mouse realiza zoom +  moviéndolo hacia enfrente y zoom -  hacia atrás.

Para una mejor visualización dirigirse a la siguiente dirección

[Proyecto-Final-CGEIH-C/README.md at 316054416 · ProyectoFinalTeo\\_GPO4 · Fernando1612/Proyecto-Final-CGEIH-C \(github.com\)](https://github.com/Fernando1612/Proyecto-Final-CGEIH-C)