

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



Proyecto Final – Manual de Usuario

Durante la ejecución del programa ocuparemos las teclas W,A,S,D o bien las flechas del teclado para movernos dentro el entorno. Para controlar la vista de la cámara, es necesario un mouse.

Las animaciones realizadas en el entorno grafico son las siguientes:

- Techo Cerrado/Techo Abierto

El estadio cuenta con un techo retractable el cual inicia abierto. Si se dese abrir el techo, presionar letra N en el teclado. Una vez abierto, volver a presionar **tecla N** si se desea cerrar nuevamente.

- Abrir/Cerrar pasillos del estadio

El estadio cuenta con numerosas puertas de barrotes de metal, las cuales inician cerradas. Si se desean abrir, se deberá presionar la **tecla M**. Una vez abiertas, si se desean volver a cerrar, presionar nuevamente la letra M.

- Doblar/Extender banderas de la asta

Las banderas igualmente se animan para bajar y subirse según se desee. Empiezan dobladas y si se desean extender y alzar se deberá presionar la **tecla B**. Si de lo contrario, se desean volver a plegar, presionar nuevamente esta tecla

- Jugador Corriendo y golpeando pelota

Dentro del estadio, se encuentra un pequeño niño preparado para patear un gol de campo. Si se desea ver la animación del niño pateando la pelota, se requiere presionar la **tecla V**. Se puede repetir las veces que se quiera. (esta animación consta de 2 animaciones conjuntas, una por keyframes y otra no)

- Marcador mostrando letras de "TOUCHDOWN"

Esta animación la podemos encontrar en el tablero que tenemos en la esquina del campo. Esta empezara sin mostrar nada, hasta que presionemos la **tecla C**, con la cual se mostrara una animación simulando una anotación. Cuando se desee apagar, únicamente se debe presionar la tecla C nuevamente.

Recordemos que si en cualquier momento deseamos terminar la ejecución bastará con presionar la **tecla ESC**.