

Manual de Usuario

Fossil Land



Desarrollador:

Mario Alberto Vásquez Cancino

v. 1.0.0



Índice

Objetivo	2
Introducción	2
Manual de Usuario	2
Instalación	2
Ejecución	3
Capturas de la simulación	4

Objetivo

El propósito de este documento es mostrar cómo funciona el programa de “Fossil Land”.

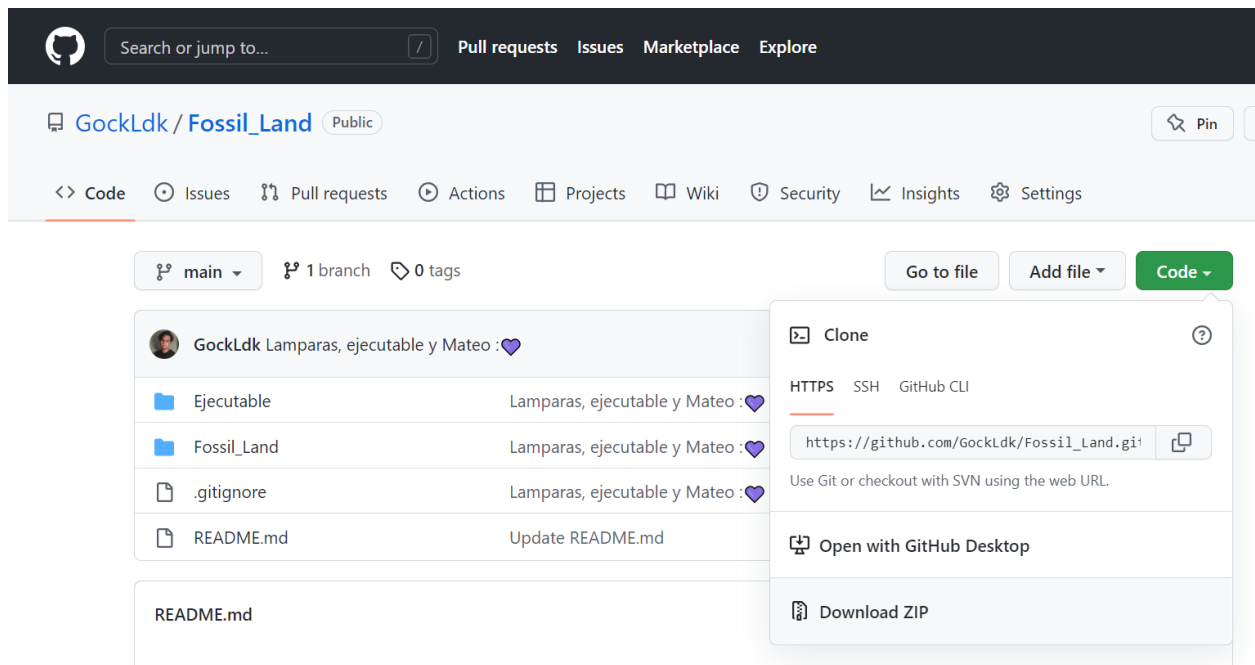
Introducción

El siguiente documento es un manual que explica cómo se usa el programa “Fossil Land”. Muestra los pasos para instalar, correr y probar la simulación..

Manual de Usuario

Instalación

El programa completo con su documentación se puede encontrar en https://github.com/GockLdk/Fossil_Land. Una vez en la página, haga clic en el botón “Code”, este desplegará un menú que tiene la opción “Download ZIP”, haga clic en él para iniciar la descarga.



Después de que la descarga haya finalizado, descomprima el archivo zip para tener varias carpetas, uno del programa (Ejecutable), otro con el proyecto original (Fossil_Land) y otro con la documentación (Documentacion).

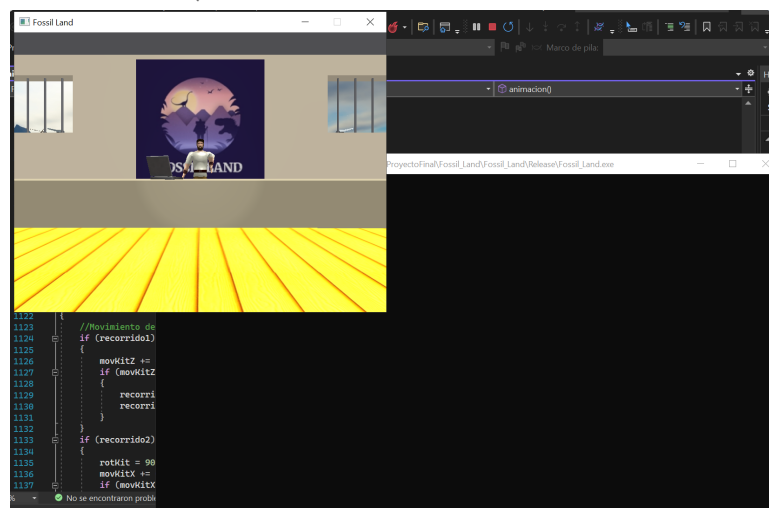
Documentacion	19/05/2022 19:58	Carpeta de archivos	
Ejecutable	18/05/2022 15:49	Carpeta de archivos	
Fossil_Land	14/04/2022 11:59	Carpeta de archivos	
.gitignore	19/05/2022 20:10	Documento de texto	1 KB
README.md	14/04/2022 11:55	Archivo MD	1 KB

Ejecución

Para correr el programa debe ir a la carpeta “Ejecutable” donde encontrará un archivo .exe llamado “315021963_Proyecto_Gpo08”.

Models	14/04/2022 12:03	Carpeta de archivos	
Shaders	30/03/2022 15:41	Carpeta de archivos	
SkyBox	30/03/2022 15:41	Carpeta de archivos	
assimp-vc140-mt.dll	07/04/2019 23:07	Extensión de la aplica...	15.705 KB
Fossil_Land.exe	19/05/2022 19:53	Aplicación	242 KB
Fossil_Land.pdb	19/05/2022 19:53	Program Debug Data...	1.884 KB
glew32.dll	31/07/2017 21:42	Extensión de la aplica...	381 KB

Después de correr el programa este desplegará dos ventanas como las siguientes (La ventana chica es la simulación):



¡Y eso es todo!, ya puedes explorar la simulación con los siguientes controles:

Controles de la Casa de Saitama	
Control	Descripción
Mouse	Mueve la vista de la cámara.
W	Mueve la cámara hacia adelante.
S	Mueve la cámara hacia atrás.
A	Mueve la cámara hacia la izquierda.
D	Mueve la cámara hacia la derecha.
Space Bar	Detiene/Reproduce las animaciones.
L	Enciende/Apaga la luz interior de la entrada.
ESC	Cierra la ventana de la simulación (Si quiere cerrar el programa debe presionarlo dos veces).

Capturas de la simulación

