

Equipo 7
6201

Manual de Usuario

José Carlos Arriaga Mejía - 316017862
Jessica Jazmín Cabrera Barzalobre - 315012008
Hiram Santiago Martínez Arrona - 420054700



Índice

Índice	2
Objetivo	3
Características Generales	3
Cómo Abrir el Ambiente Gráfico	3
Acciones Principales Dentro del Ambiente Gráfico	6
Finalizar con el Ambiente Gráfico.....	8

Objetivo

A partir de la lectura de este manual de usuario se plantea que el usuario final pueda comprender el manejo del ambiente virtual desarrollado de forma sencilla.

Características Generales

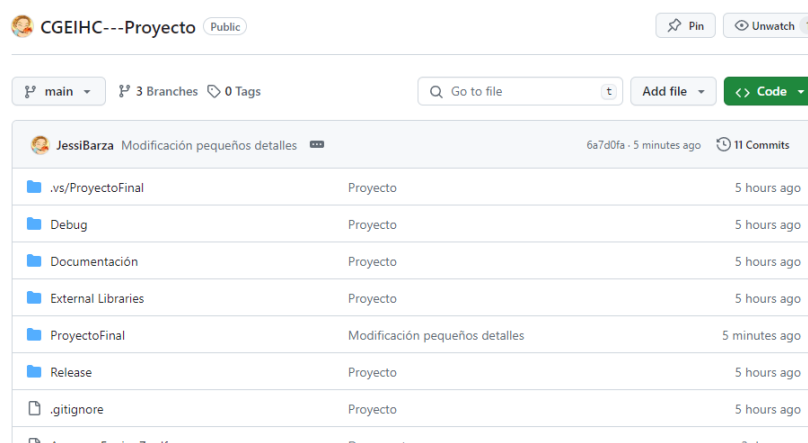
Antes de comenzar con la retroalimentación del funcionamiento del ambiente virtual, se desea destacar que una sección del ambiente está basada en la animación francesa de Miraculous: Las asombrosas aventuras de Ladybug y Chatnoir; animación y creación original de Thomas Astruc, por lo tanto, no es una idea original y todos los créditos son totalmente de él. También se desea aclarar que se utilizaron texturas bajo las licencias de Freepik.es tanto gratuitas y premium. Cabe mencionar que algunos modelos fueron generados mediante la IA.

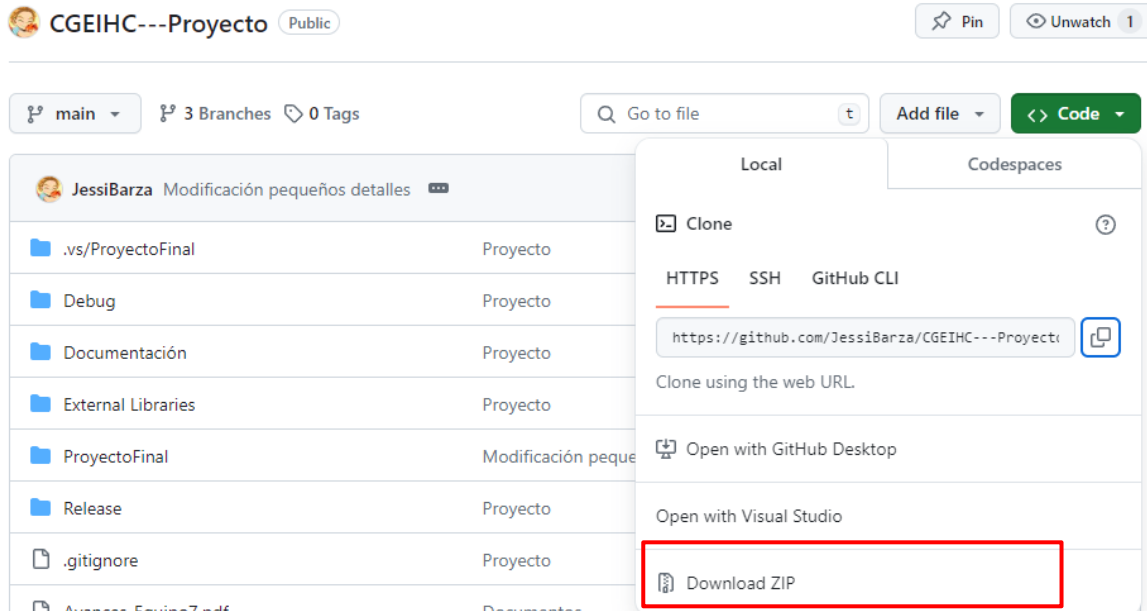
Cómo Abrir el Ambiente Gráfico

Los primeros pasos para lograr la interacción con el ambiente gráfico es ejecutar la aplicación principal, para ello realizaremos los siguientes pasos:

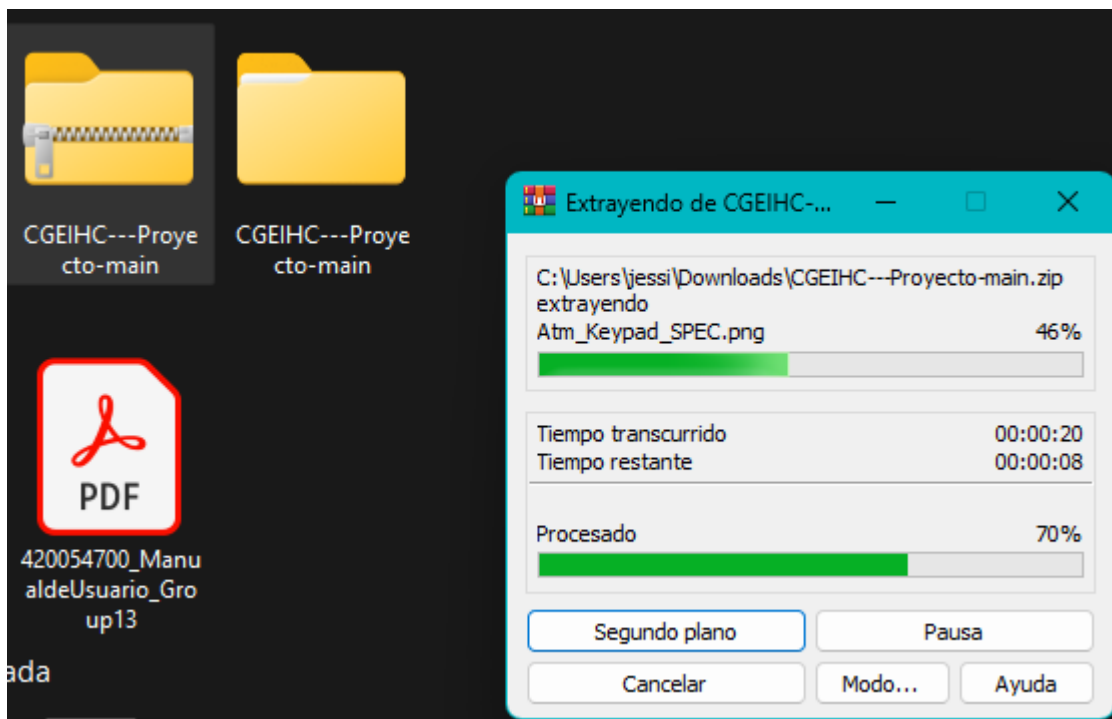
1. Descargar el paquete desde GitHub desde el siguiente enlace:

<https://github.com/JessiBarza/CGEIHC---Proyecto.git>

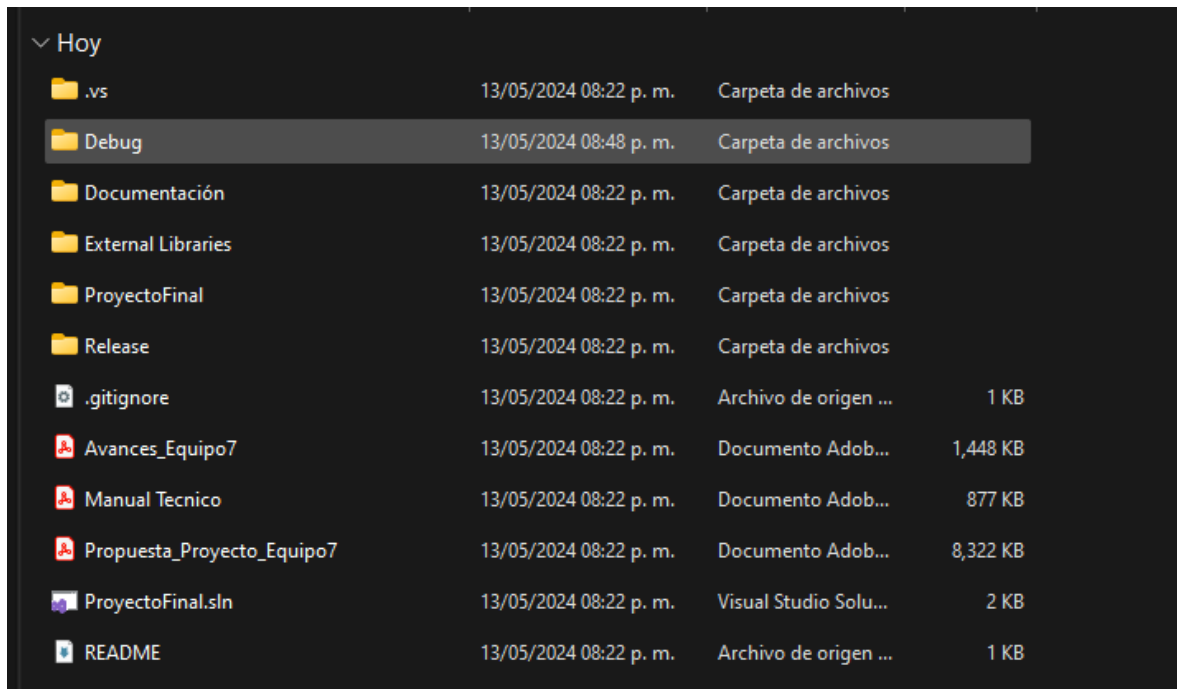




2. Una vez descargado tendrá que abrir el explorador de archivos para ir a la carpeta de descargas donde se encontrará el archivo .zip que se habrá generado. Este comprimido puede descomprimirlo allí mismo o puede cambiarlo de carpeta.

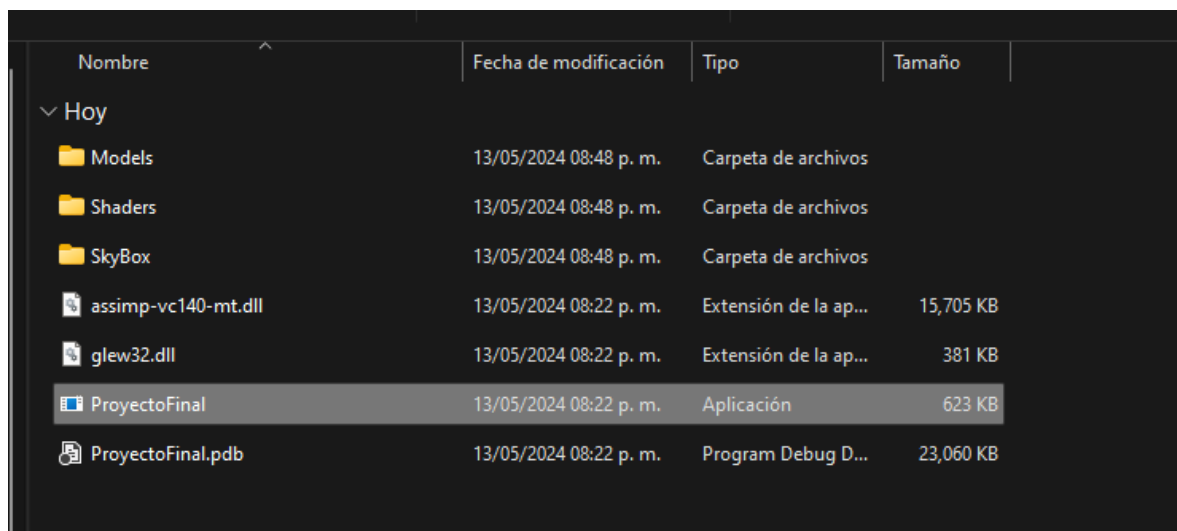


3. Ya descomprimido entramos a la carpeta generada y después seleccionamos la carpeta debug.

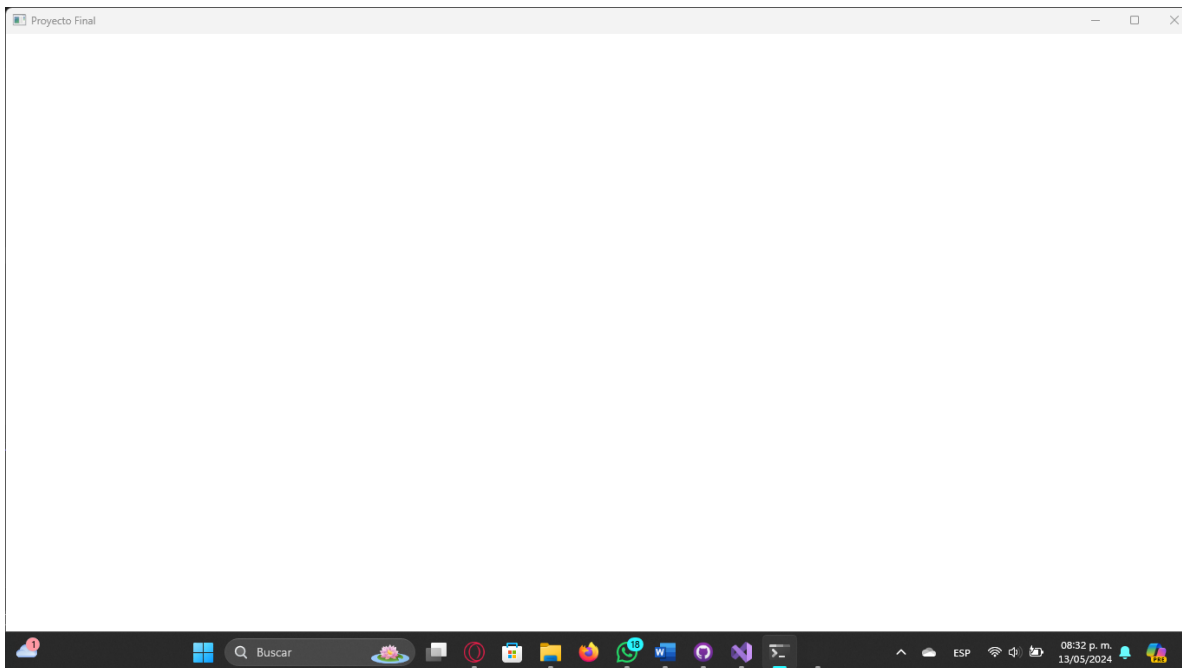


Hoy			
.vs	13/05/2024 08:22 p. m.	Carpeta de archivos	
Debug	13/05/2024 08:48 p. m.	Carpeta de archivos	
Documentación	13/05/2024 08:22 p. m.	Carpeta de archivos	
External Libraries	13/05/2024 08:22 p. m.	Carpeta de archivos	
ProyectoFinal	13/05/2024 08:22 p. m.	Carpeta de archivos	
Release	13/05/2024 08:22 p. m.	Carpeta de archivos	
.gitignore	13/05/2024 08:22 p. m.	Archivo de origen ...	1 KB
Avances_Equipo7	13/05/2024 08:22 p. m.	Documento Adob...	1,448 KB
Manual Tecnico	13/05/2024 08:22 p. m.	Documento Adob...	877 KB
Propuesta_Proyecto_Equipo7	13/05/2024 08:22 p. m.	Documento Adob...	8,322 KB
ProyectoFinal.sln	13/05/2024 08:22 p. m.	Visual Studio Solu...	2 KB
README	13/05/2024 08:22 p. m.	Archivo de origen ...	1 KB

4. Una vez en la carpeta debug ejecutamos el archivo .exe. Una vez ejecutado esperamos a que se ejecute por completo para que nos presente el ambiente virtual.



Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Hoy			
Models	13/05/2024 08:48 p. m.	Carpeta de archivos	
Shaders	13/05/2024 08:48 p. m.	Carpeta de archivos	
SkyBox	13/05/2024 08:48 p. m.	Carpeta de archivos	
assimp-vc140-mt.dll	13/05/2024 08:22 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
glew32.dll	13/05/2024 08:22 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB
ProyectoFinal	13/05/2024 08:22 p. m.	Aplicación	623 KB
ProyectoFinal.pdb	13/05/2024 08:22 p. m.	Program Debug D...	23,060 KB



5. Listo, puede disfrutar del ambiente virtual.

Acciones Principales Dentro del Ambiente Gráfico

Las interacciones que se puede encontrar una vez dentro del ambiente virtual son:

1. Movilidad: La movilidad está dado por las teclas "W", "A", "S" y "D". La "W" nos permite ir hacia adelante, la "S" hacia atrás, la "A" a la izquierda y la "D" a la derecha. Además del movimiento de la cámara utilizando el mouse.
2. Animación puerta juguetería: esta animación se activa mediante la tecla [SPACE]

También se cuentan con animaciones en constante reproducción como lo son:

- ❖ El robot dentro de la juguetería que se mueve en línea recta.



- ❖ Una avioneta que se mueve en línea recta realizando una rotación al final de su recorrido permitiéndole regresar a su posición original. Esto dentro de la juguetería.



- ❖ Un tren que gira alrededor de una columna dentro de la juguetería.

Finalizar con el Ambiente Gráfico

Finalmente, para dar por finalizada su interacción con el ambiente gráfico debe pulsar la tecla [ESC] o simplemente darle en la "X" de la esquina superior derecha de la ventana emergente.