



**Universidad Nacional Autónoma de México**

Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Computación



Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Proyecto Final

## “Manual de Usuario”

Alumnos

González Castro Juan Fernando

López Cruz Luis Enrique

Osorio Alvarado Jorge Adalberto

Grupo 3

6 de enero del 2023

Semestre 2023-1

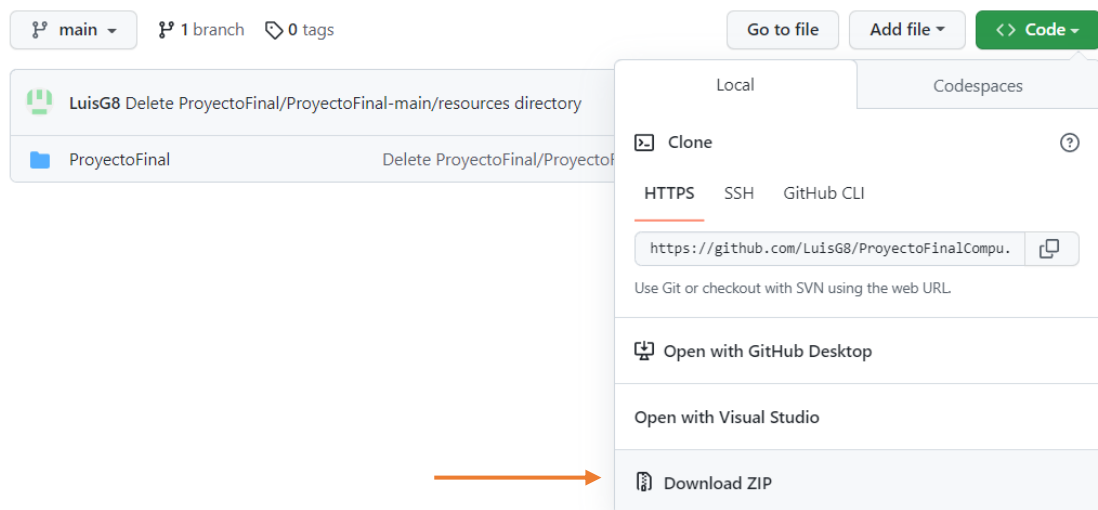
# ACUARIO CHAPOTEADERO

Bienvenido nuestro manual, este te podrá ayudar para poder visitar nuestro acuario virtual, por lo tanto, se tienen que seguir las siguientes instrucciones para su visualización.

## **Paso 1** Descarga del acuario virtual. (GitHub)

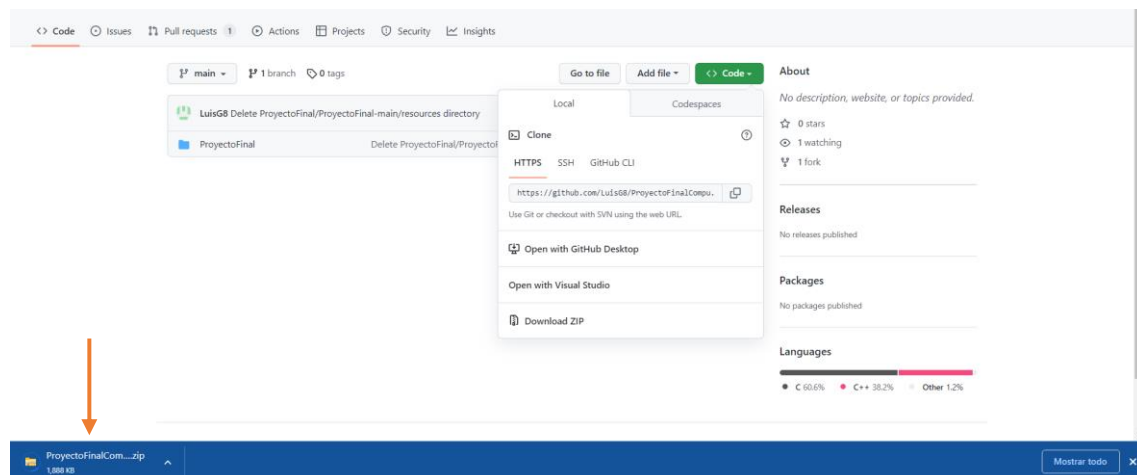
Esta descarga se puede realizar mediante la siguiente liga que se proporciona, por lo que es importante estar conectado a una red Wifi.

Enlace de descarga: <https://github.com/LuisG8/ProyectoFinalCompu.git>



Dentro de este enlace se encontrará una página como se muestra en la imagen anterior por lo que lo que se debe proceder a descargar.

La descarga se realizará en formato .zip y dentro del ordenador donde estemos trabajando se encontrará en nuestra carpeta de descargas.

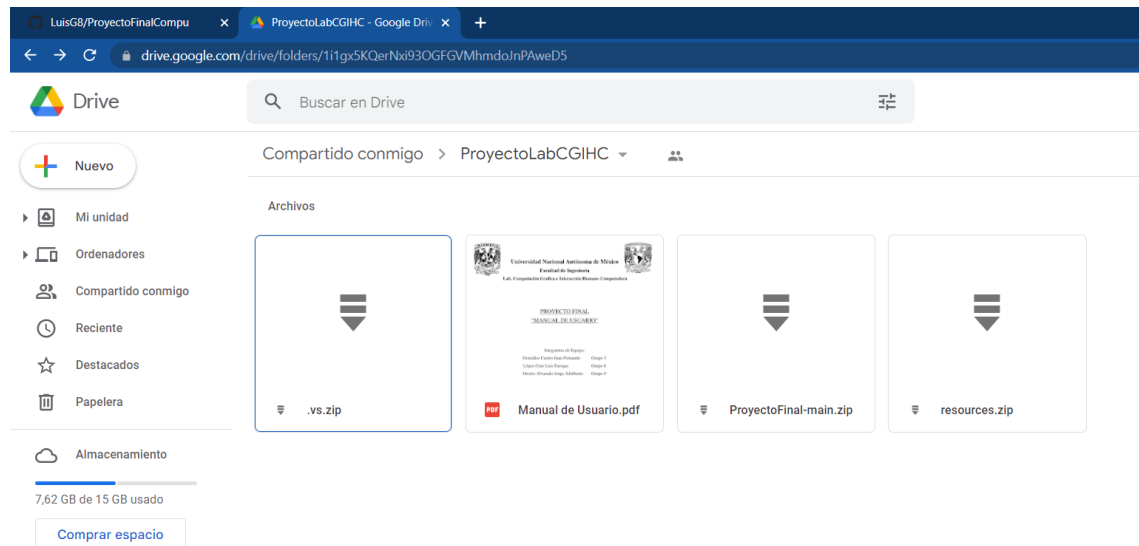


## Paso 1.1 Descarga del acuario virtual. (Google Drive)

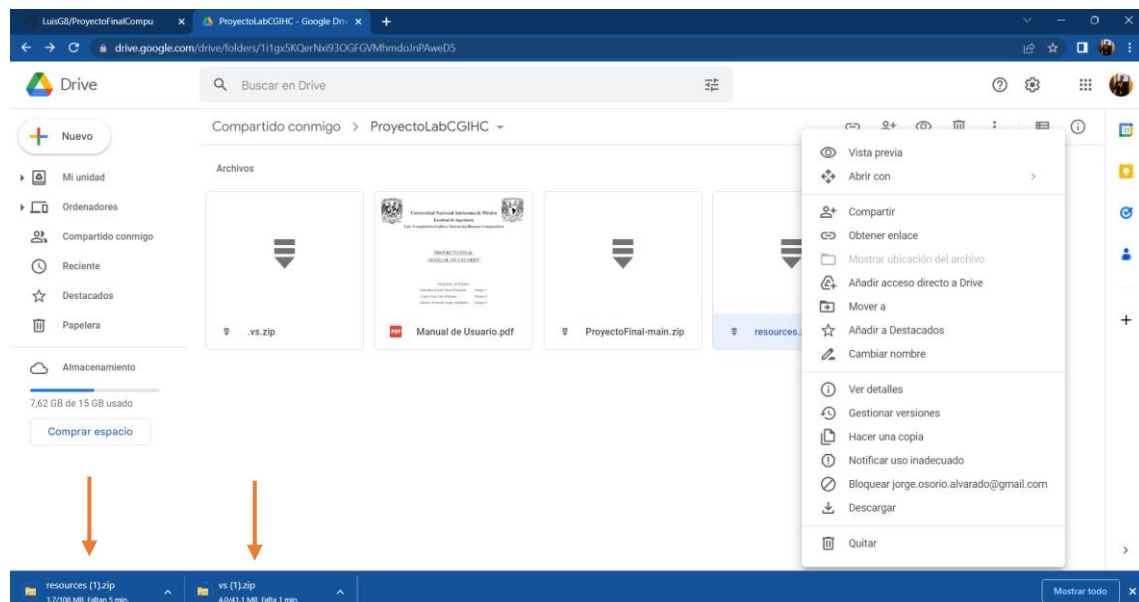
Como GitHub no soporta archivos muy grandes podremos encontrar los archivos faltantes en la plataforma de Google Drive, los cuales están en el siguiente enlace que se proporciona.

Enlace de descarga:

<https://drive.google.com/drive/folders/1i1gx5KQerNxi93OGFGVMhmdoInPAweD5?usp=sharing>



Aquí podremos encontrar las carpetas que nos hacen falta para que el espacio virtual pueda funcionar correctamente. Por lo que las carpetas que debemos descargar son “.vs.zip” y “resources.zip”

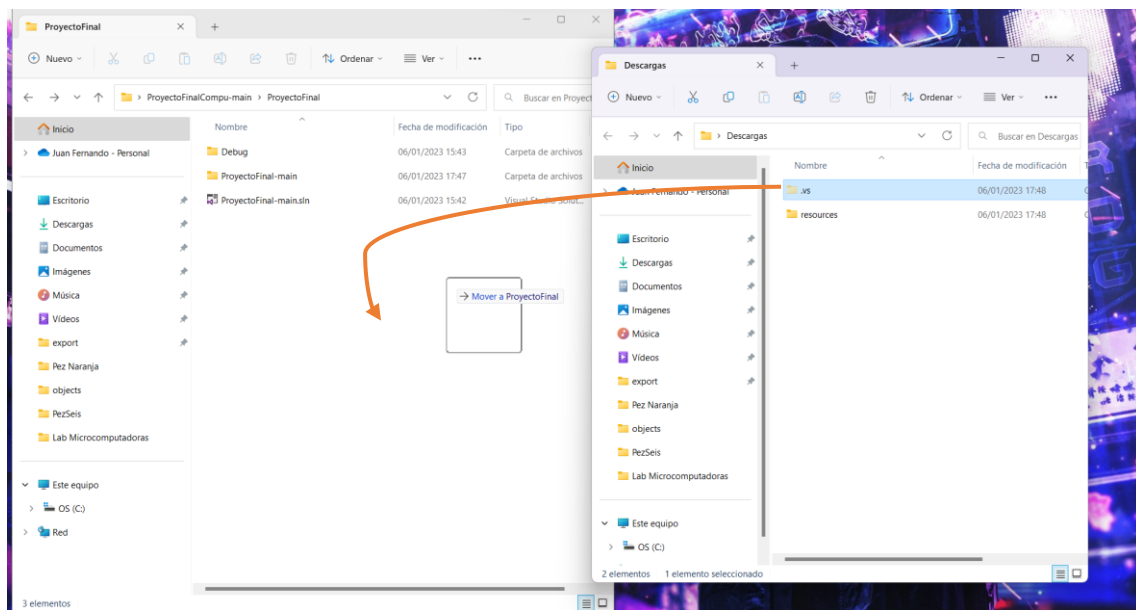


## Paso 2 Acomodo de archivos

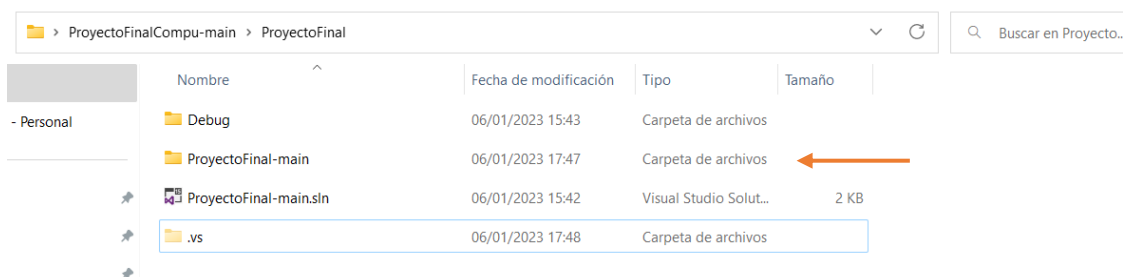
Ya que se descargaron todos los archivos correspondientes se tiene que realizar el acomodo de los archivos en nuestra carpeta principal.

Nota: Como las carpetas se descargaron en formato .zip, es importante que al momento que ya se encuentren en tu ordenador los descomprimes, y tengas las carpetas listas para utilizar.

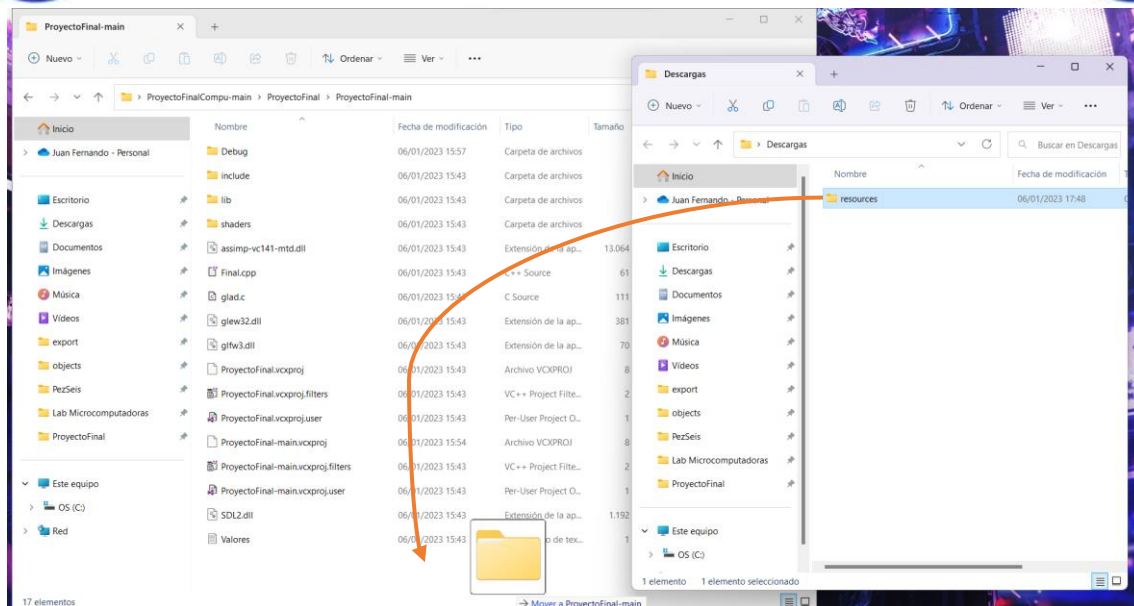
El espacio virtual se encontrará entonces en la carpeta que se descargo en el paso 1 (GitHub). Por lo que los archivos descargados de Google Drive los colocaremos dentro de esta, de la siguiente forma.



La carpeta “.vs” la colocaremos entonces en nuestra primera carpeta del proyecto. Esta carpeta es importante para el buen funcionamiento del espacio virtual por lo que tenemos colocarla correctamente.



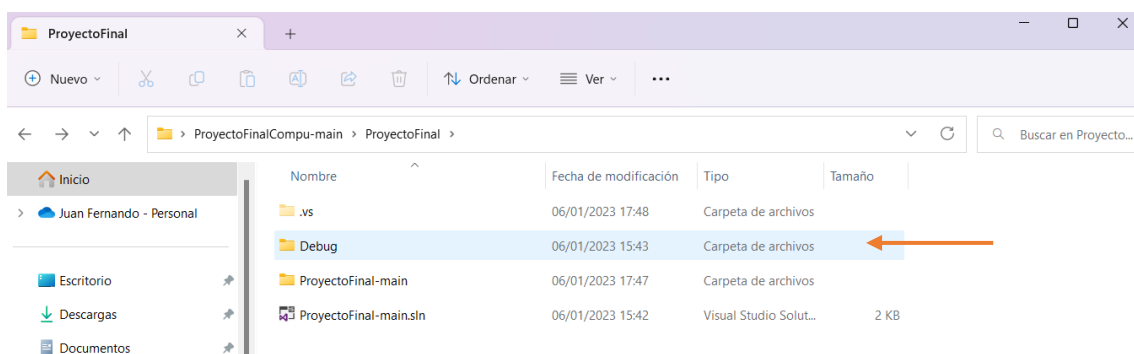
Ya que esta en su lugar ahora es momento de colocar la última carpeta “resources”, por lo tanto, tenemos que dentro de la carpeta “ProyectoFinal-main”.



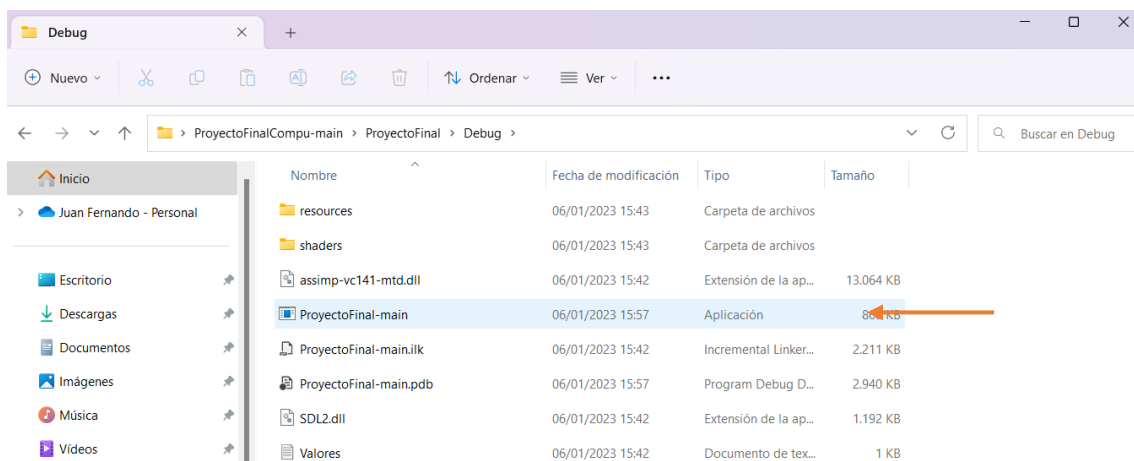
Ya que tenemos esta carpeta dentro nuestra carpeta del espacio virtual esta completo para poder estar ejecutado. Si por alguna razón no se logra la ejecución es necesario comprobar si se realizaron bien los pasos.

### Paso 3 Ejecución del acuario virtual.

Para la visualización o ejecución de nuestro espacio, nos ubicaremos en nuestra carpeta de "Debug", aquí encontraremos nuestro archivo ejecutable.



Como vemos, estando dentro de esta carpeta encontraremos el ejecutable, por lo que solo es cuestión de abrirlo y esperar a que se cargue la aplicación.

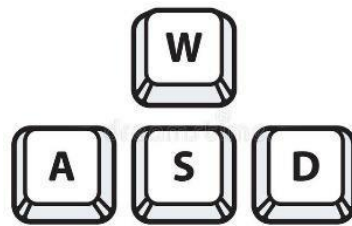




**Paso 5.** Una vez que el escenario virtual cargue, el recorrido del acuario comenzará en esta parte del escenario:



**Paso 6.** Usted podrá moverse con las teclas W, A, S y D



**Paso 7.** Con el movimiento del mouse usted podrá ver hacia la dirección en donde desee moverse.



**Nota:** Puede suceder que antes de la ejecución del programa nuestro ordenador nos muestre un anuncio de advertencia por ejecutar una aplicación descargada de internet, por lo que si este es el caso debemos presionar la opción “ejecutar de todos modos”.

**Paso 8.** Volteando levemente a la izquierda se podrá apreciar modelos y letreros que le ayudaran a interactuar con el escenario, con el movimiento del ratón y de las teclas antes mencionadas usted podrá leer mejor los letreros.



**Paso 9.** Recorra el escenario y encuentre las distintas animaciones que se encuentran fuera del acuario y dentro de los estanques, los letreros harán su experiencia mucho más sencilla.

Animaciones que puede encontrar en el escenario:

Animación Pinwi:

Justo en la entrada al acuario se encuentra esta singular mascota, al apretar "9" usted verá como realiza un recorrido por los estanques mientras saluda, la animación habrá terminado dicha animación cuando el pingüino se encuentre en la siguiente posición del escenario:





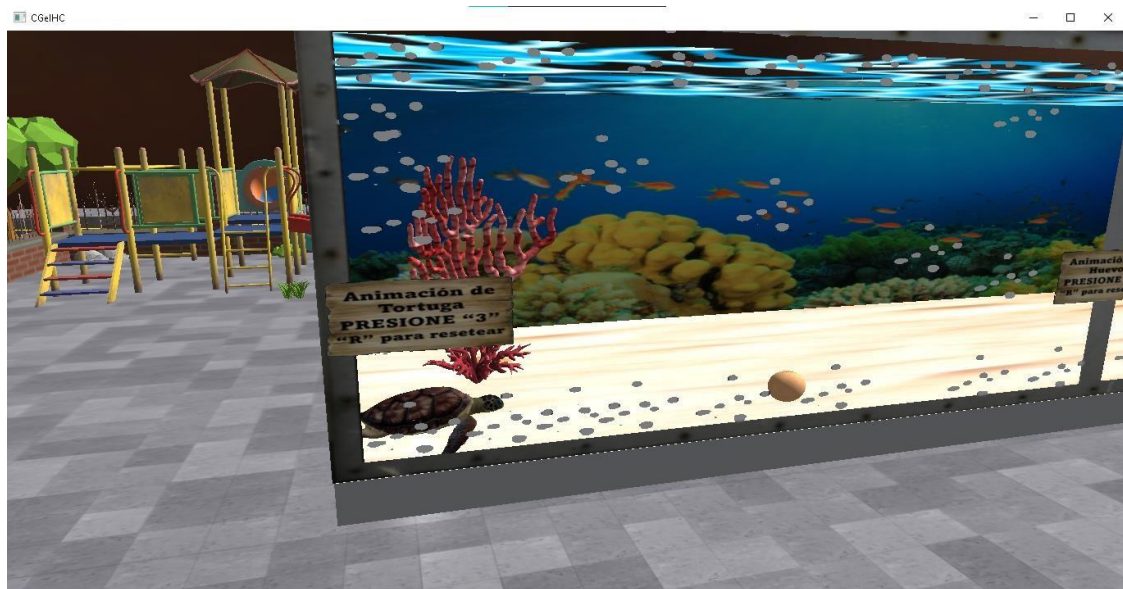
### Animación Coche:

También fuera del escenario usted podrá encontrar otro letrero en donde al apretar el número “1” en su teclado, podrá ver como inicia el recorrido de una camioneta que rodea el acuario, recomendamos alejarse un poco del escenario para ver este recorrido de mejor manera.



### Animación Tortuga:

Si usted sigue explorando la zona de estanques se encontrará con otro letrero con información acerca de como puede interactuar con la animación de la tortuga:

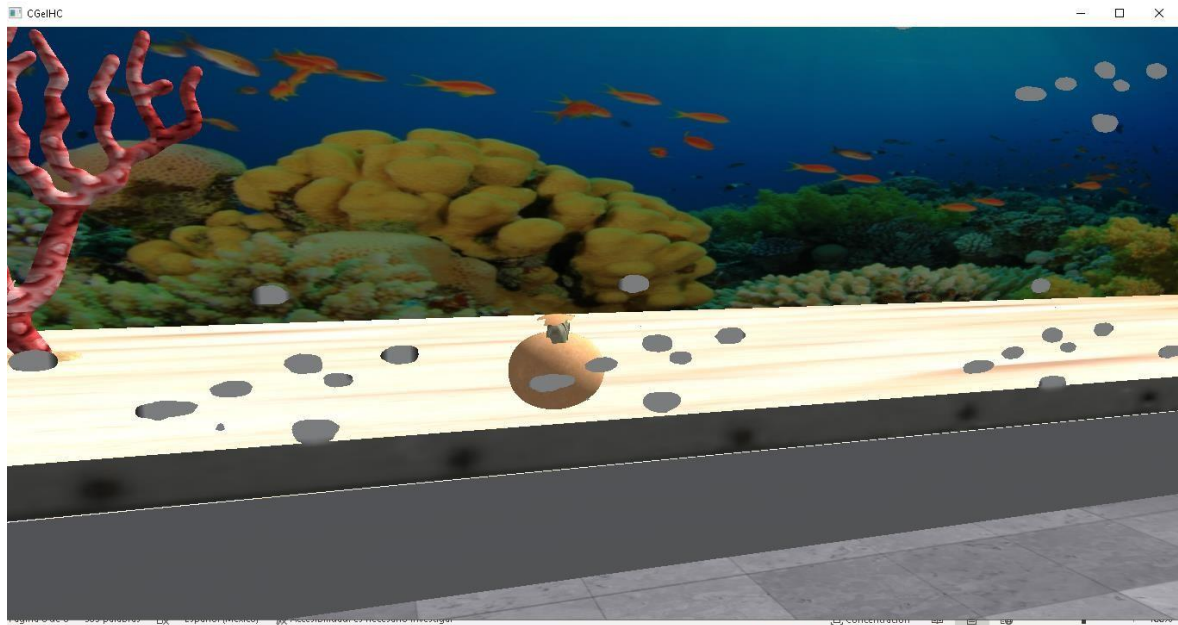


Al presionar “3”, la tortuga iniciará su recorrido y se prenderá en colores, usted puede reiniciar cualquiera de las animaciones dentro de los estanques presionando la tecla “R”



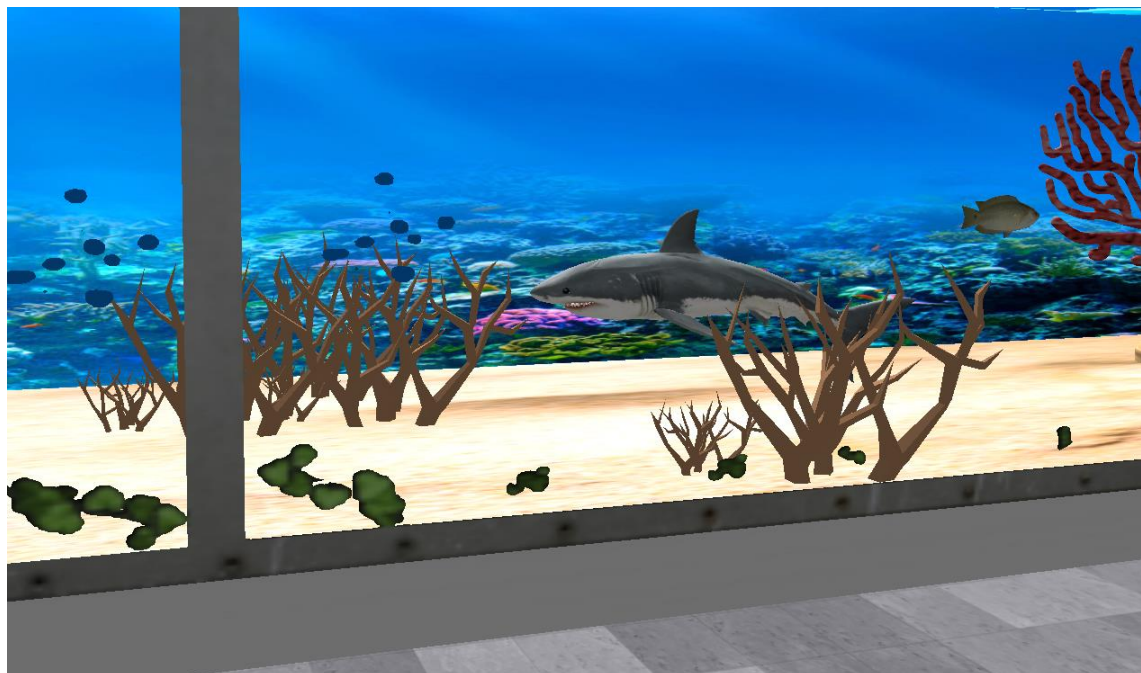
### Animación Huevo Tortuga:

En ese mismo estanque se alcanza a apreciar un pequeño huevo en el fondo, al presionar “4” comenzará la animación correspondiente:



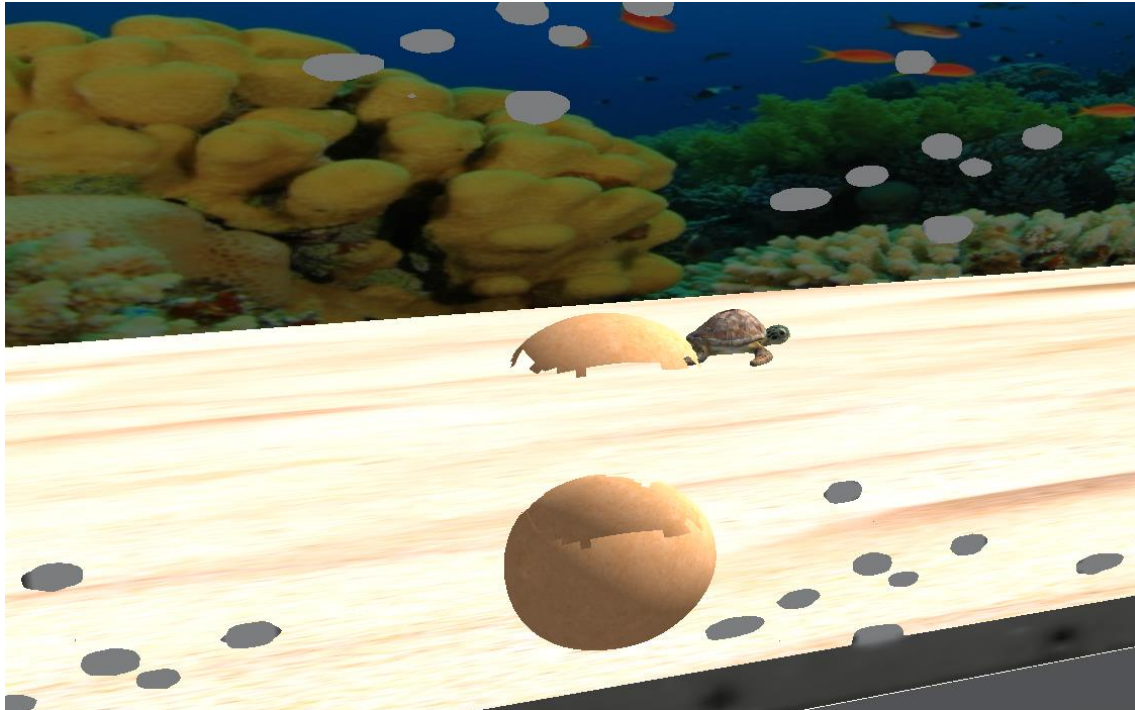
### Animación Tiburón:

Al fondo del acuario podremos encontrar lo que es un tiburón, el cual esta acompañado de dos peces que nadan junto a el, para hacer que nuestro tiburón realice su movimiento, es necesario entonces presionar la tecla “8”.



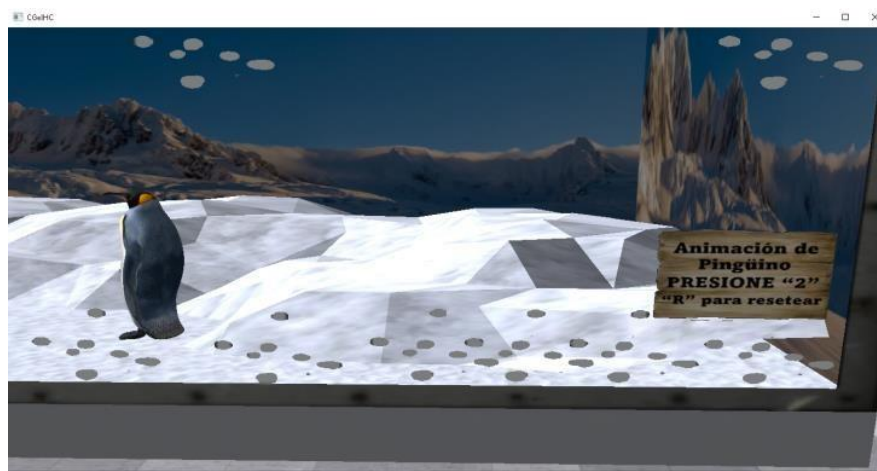
### Animación Tortuga bebe que sale de cascaron;

Esta es parecida a la antes mencionada, sin embargo en esta animación podremos visualizar ahora el movimiento de la tortuga moviéndose fuera de su cascaron por lo que para visualizar el movimiento tenemos que presionar la tecla "5"



### Animación Pingüino Emperador:

Finalmente tenemos otra animación justo en frente del estanque de las tortugas, se trata de un pingüino que realiza su recorrido por su escenario. Usted puede verlo al presionar "2".

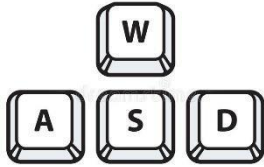




## Guía general de controles del proyecto

- Teclas "W", "A", "S", "D"

Con estas teclas como hemos mencionado podemos movernos dentro de nuestro espacio.



Tecla W: Movimiento hacia el frente  
Tecla A: Movimiento hacia la izquierda  
Tecla S: Movimiento hacia abajo  
Tecla D: Movimiento hacia la derecha.

- Tecla "1" Se ejecuta la animación del Automóvil
- Tecla "2" Se ejecuta la animación del Pingüino de la Pecera
- Tecla "3" Se ejecuta la animación de la Tortuga
- Tecla "4" Se ejecuta la animación del huevo de tortuga
- Tecla "5" Se ejecuta la animación del huevo de tortuga que nada
- Tecla "8" Se ejecuta la animación del Tiburón
- Tecla "9" Se ejecuta la animación del Pingüino que recorre el acuario

# BIENVENIDO



Nota: Si el proyecto no se ejecuta en el peor de los casos con ayuda de este manual. En el enlace que se proporciono de Google Drive, se encuentra el proyecto completo con todas las carpetas y el ejecutable en el lugar donde se especifica aquí.