



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA  
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN  
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN HUMANO  
COMPUTADORA



## **MANUAL DE USUARIO**

### **“FERIA”**

**INTEGRANTES:**

319156715

**GRUPO DE LABORATORIO: 03**

**GRUPO DE TEORÍA: 05**

**SEMESTRE 2025-2**

**FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 20/05/2025**

**CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_**

## Controles

Acción	Tecla/Mouse
Mover al avatar principal	W, A, S, D + mouse
<b>Cámaras</b>	
Cámara aérea	1
Cámara en tercera persona	2
Cámara de juegos	3
<b>Cámara del juego, encender y apagar la luz</b>	
Lanzamiento de hacha	B
Jaula de bateo	X
Lanzamiento de dados	V
Dardos	C
Bolos	M
Golpea al topo	N
<b>Jugar</b>	
Lanzamiento de hacha	T
Jaula de bateo	Y
Lanzamiento de dados	U
Dardos	I
Bolos	O
Golpea al topo	P

## Interacción específica en los juegos

- Lanzamiento de hacha: Se activa una animación en la que el hacha gira y se clava en el objetivo.



- Jaula de bateo: La bala se desplaza hacia la zona de bateo, el bat lo golpea y la bala se regresa a la posición inicial.



- Lanzamiento de dados: Se lanza un par de dados con animación realista.



- Dardos: El dardo es lanzado hacia un blanco con globos, y el globo explota al hacer contacto con el dardo.



- Bolos: Se activa la animación de la bola rodando, la cual impacta y derriba los pinos.



- Golpea al topo: Las plantas carnívoras se salen de la tubería y se esconden.

