

# Manual de usuario

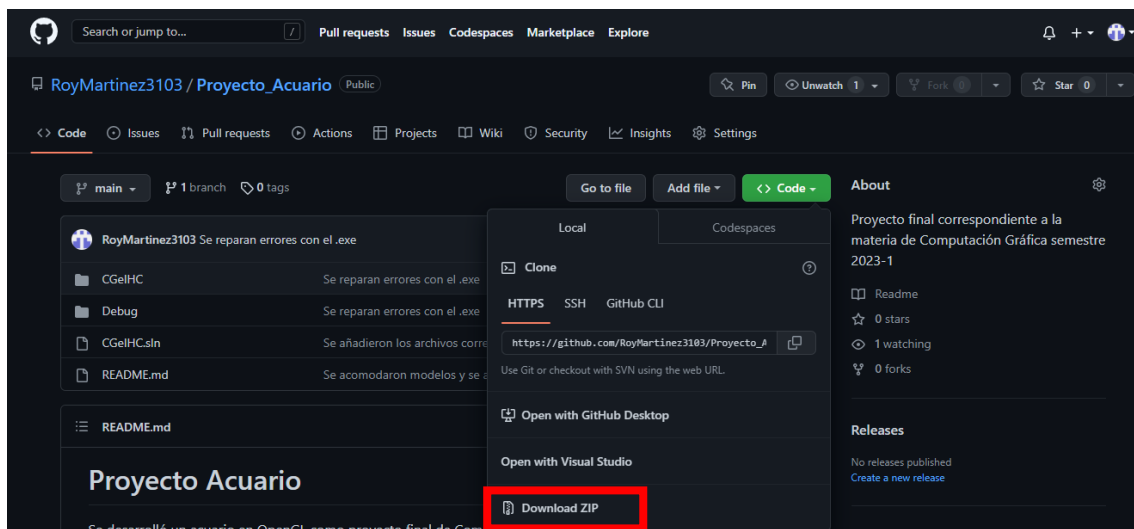
## Acuario

### Paso 1. Descargar el archivo desde GitHub

Para realizar este paso es necesario tener una conexión a internet activa

URL de descarga: [https://github.com/RoyMartinez3103/Proyecto\\_Acuario](https://github.com/RoyMartinez3103/Proyecto_Acuario)

Una vez ubicado en la página, se debe dirigir al botón de color verde "Code" y dar click en "Download ZIP" como se muestra en la siguiente imagen:

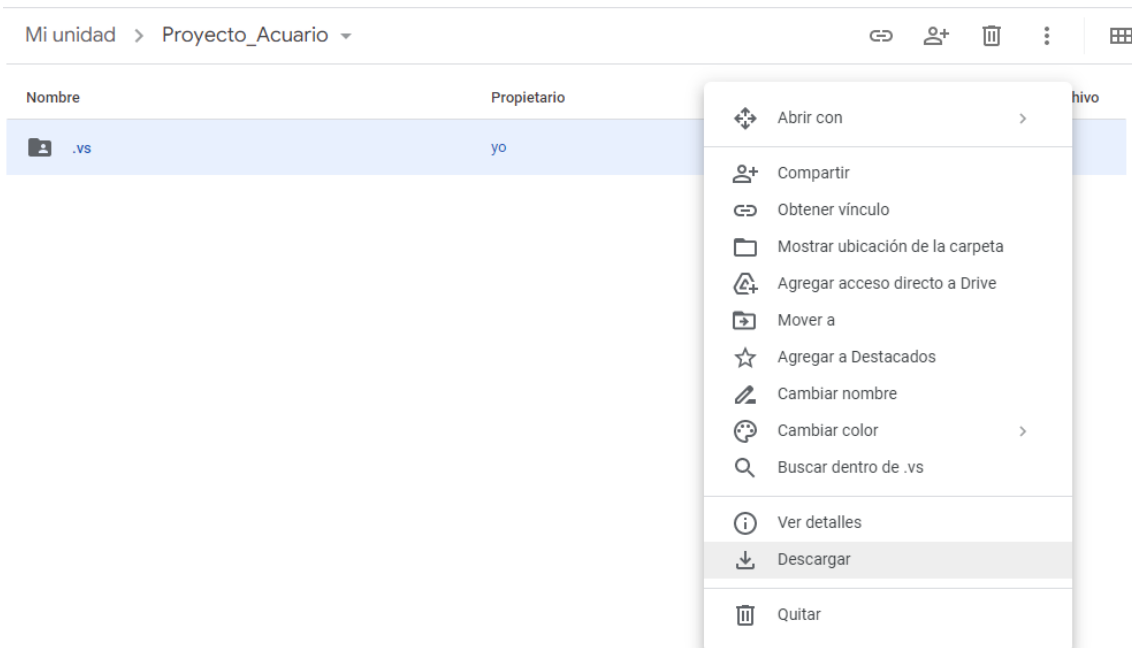


### Paso 2. Descarga de carpetas adicionales

Dado que GitHub no soporta archivos mayores a 50 MB, en Google drive se subió una carpeta adicional.

Link de descarga:

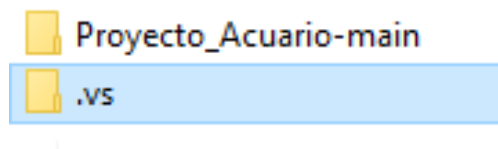
[https://drive.google.com/drive/folders/1wLS\\_UIBqSw99cJIsLY3tabtpu6BQk6G0?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1wLS_UIBqSw99cJIsLY3tabtpu6BQk6G0?usp=share_link)



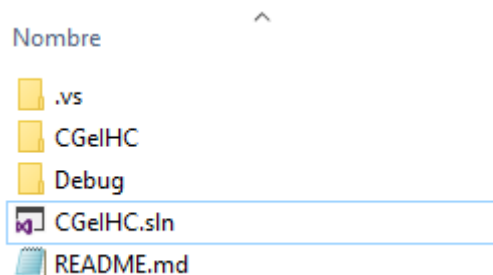
Una vez concluidas las descargas, los archivos se ubicarán en la carpeta de descargas, y al tener la extensión .zip es importante descomprimir dichas carpetas para poder acceder a los archivos.

### Paso 3. Acomodando las carpetas

Al descomprimir ambas carpetas, se obtendrán los archivos mostrados a continuación:



La carpeta “.vs” deberá ubicarse dentro de la carpeta llamada “Proyecto \_Acuario-main”, la carpeta finalmente queda de la siguiente forma:

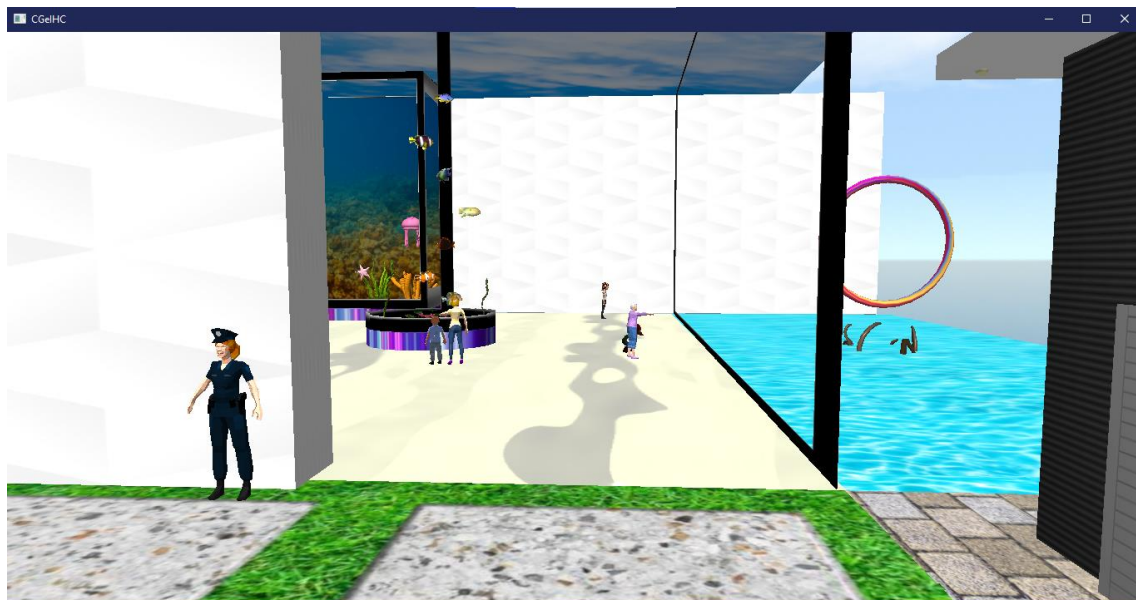


### Paso 4. Ejecución del proyecto

Para este paso, ingrese a la carpeta “CGelHC” y dé doble click en el archivo llamado “CGelHC.exe”

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Debug	06/01/2023 21:06	Carpeta de archivos	
include	18/12/2022 1:13	Carpeta de archivos	
lib	13/12/2022 9:27	Carpeta de archivos	
modelos	06/01/2023 19:31	Carpeta de archivos	
resources	04/01/2023 0:33	Carpeta de archivos	
shaders	05/01/2023 23:57	Carpeta de archivos	
x64	06/01/2023 22:19	Carpeta de archivos	
Acuario.cpp	06/01/2023 21:06	C++ Source	33 KB
assimp-vc141-mtd.dll	13/11/2022 21:32	Extensión de la ap...	13.064 KB
burbujas.wav	06/01/2023 9:19	Archivo de sonido	809 KB
camera.h	06/11/2022 10:16	C/C++ Header	4 KB
CGelHC.aps	01/01/2023 21:01	Archivo APS	2 KB
CGelHC.exe	06/01/2023 22:25	Aplicación	935 KB
CGelHC.rc	01/01/2023 21:01	Resource Script	2 KB
CGelHC.vcxproj	01/01/2023 21:02	VC++ Project	9 KB
CGelHC.vcxproj.filters	01/01/2023 21:02	VC++ Project Filte...	2 KB
CGelHC.vcxproj.user	02/01/2023 20:44	Per-User Project O...	1 KB
delfinSound.wav	06/01/2023 15:48	Archivo de sonido	509 KB
glad.c	13/11/2022 21:32	C Source File	111 KB
glew32.dll	22/08/2022 21:49	Extensión de la ap...	381 KB
glfw3.dll	22/08/2022 21:49	Extensión de la ap...	70 KB
resource.h	01/01/2023 21:01	C/C++ Header	1 KB
SDL2.dll	13/11/2022 21:32	Extensión de la ap...	1.192 KB

Espere unos minutos a que cargue y deberá desplegarse una ventana nueva mostrando el acuario:



## Paso 5. Controles

Para recorrer el acuario, podrá hacerlo mediante las teclas WASD, donde:

- W se mueve hacia adelante
- A se mueve a la izquierda

- S se mueve hacia atrás
- D se mueve a la derecha

Y moviendo el cursor con ayuda del mouse o el touchpad de una laptop podrá girar la cámara en la dirección que desee.

### **Paso 6.** Activar animaciones

- Animación 1: Auto  
Diríjase a la parte inferior del acuario y a un costado del McDonald's encontrará un carro que al presionar la tecla del número 1 comenzará a moverse.



- Animación 2: Delfín  
Muévase al interior del acuario posicionando la cámara de tal forma que pueda observar con claridad la ventana del lado derecho, al presionar la tecla con el número 4 el delfín realizará una acrobacia y a su vez se reproducirá un efecto de sonido.

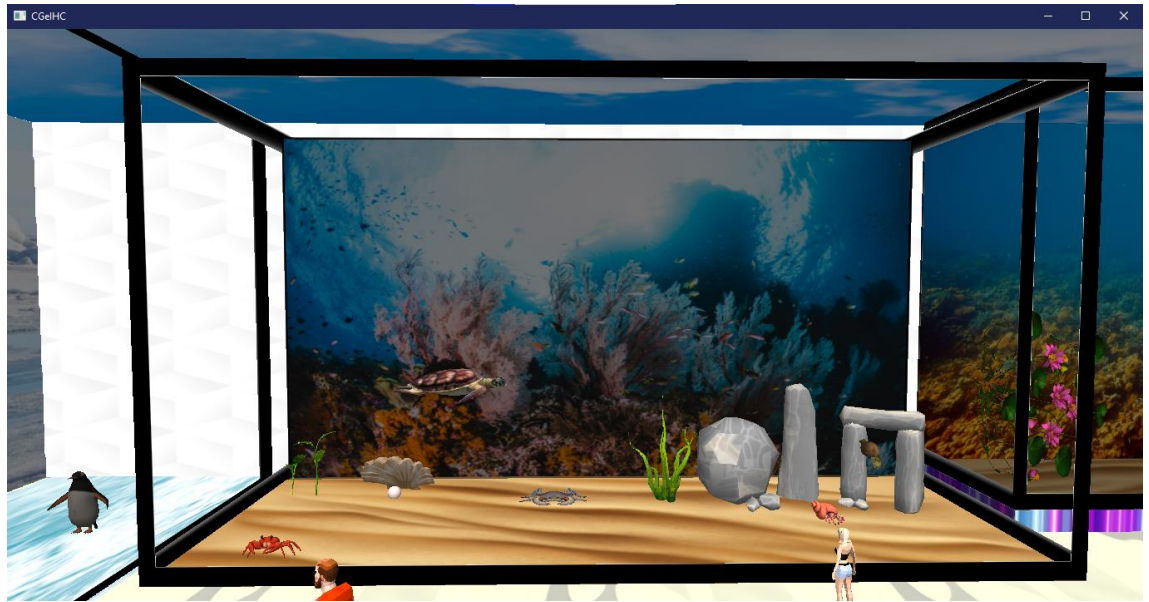


- Animación 3: Pez globo  
Girando la cámara un poco a la derecha, observando la pecera a un lado de la entrada, se verá un pez globo nadando, si se presiona la tecla con el número 3 el pez se espantará y se inflará.



- Animación 4: Concha de mar  
Se debe posicionar al fondo del acuario, a un lado de los pingüinos de tal forma que la cámara apunte hacia la pecera de la derecha, al presionar la tecla del número 2 la concha de mar tendrá una sorpresa debajo.





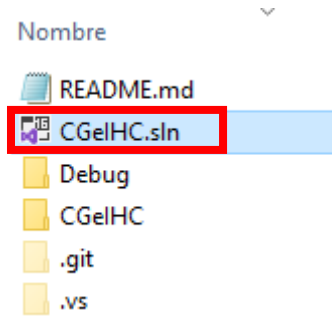
- Activar música de fondo  
Al presionar la tecla de la letra M se reproducirá el sonido de burbujas que producen las peceras.



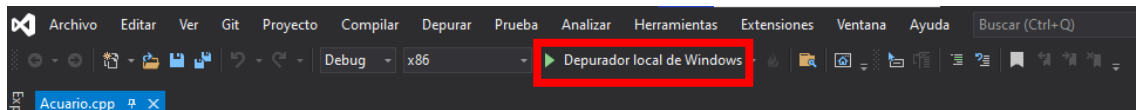
#### \*Puntos adicionales

Si por alguna razón no es posible ejecutar el proyecto de la manera indicada con anterioridad, existe otra alternativa.

Deberá ser compilado el código dentro de VisualStudio, para ello se debe dirigir a la carpeta "Proyecto\_Acuario-main" y abrir el archivo CGelHC.sln.



Posteriormente dentro de VisualStudio dar click en el botón de “Depuración de Windows”



Y podrá seguir los pasos 4 y 5 para disfrutar del acuario.