



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería
División de ingeniería eléctrica -electrónica
CGeIHC (1590)



Ing. Carlos Aldair Román Balbuena
Semestre 2022-1

Proyecto Final
Manual de Usuario

Grupo: 04

Osorio Robles Sergio de Jesús

Cd. Universitaria a 09 de diciembre del 2021

Interacciones

Al dar doble click sobre el archivo ejecutable “**Casa Un Show Mas.exe**” debe asegurarse de tener todo el repositorio descargado en su computadora, de doble clic sobre el ejecutable, tardará unos momentos en empezar, puede que el explorador de Windows diga que el “**programa no responde**” esto es su funcionamiento normal mientras la computadora procesa el archivo.



Unos segundos después debe visualizar esta pantalla:



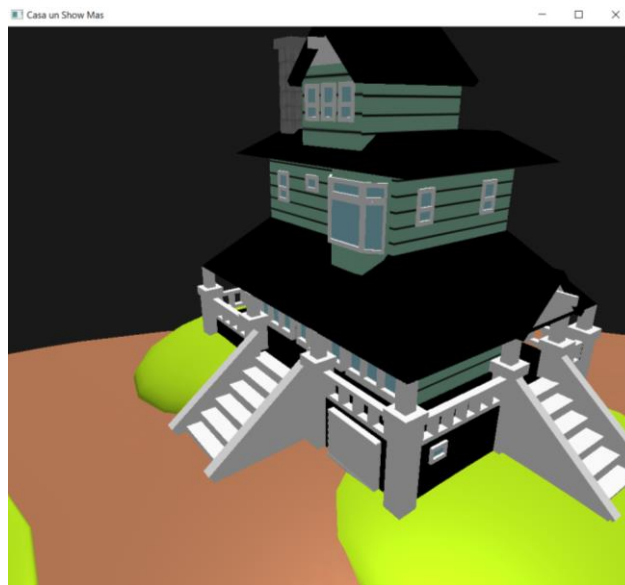
Para mover el ángulo de la cámara debe mover el mouse en la dirección deseada. Utilice las siguientes teclas para mover la cámara y navegar en el escenario:

W: Para desplazarse hacia delante.

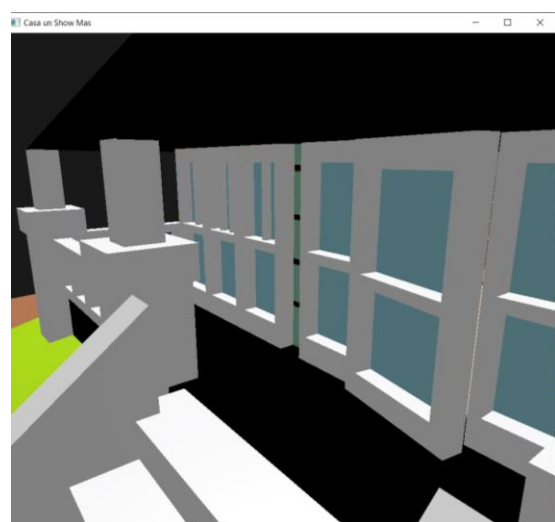
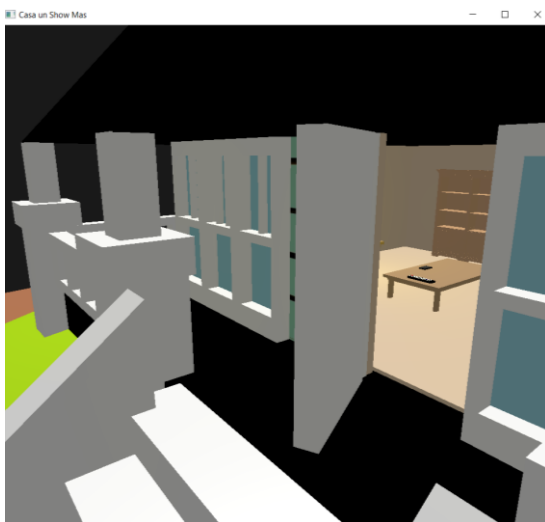
A: Para desplazarse hacia la izquierda.

S: Para desplazarse hacia atrás

D: Para desplazarse hacia la derecha.

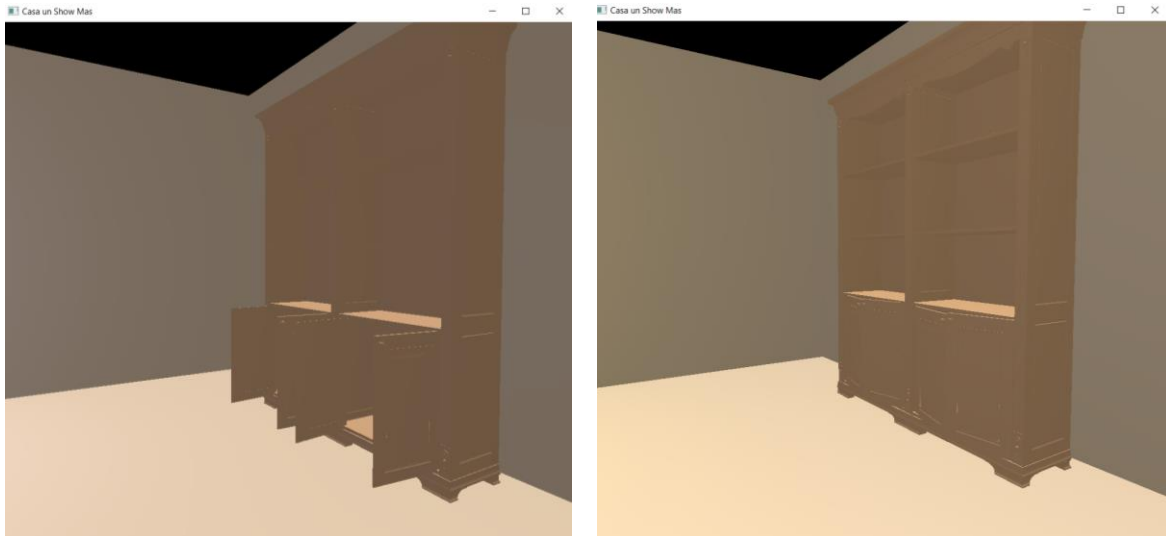


Para abrir y cerrar la puerta presione la tecla O una vez para iniciar la animación y otra vez para detenerla:

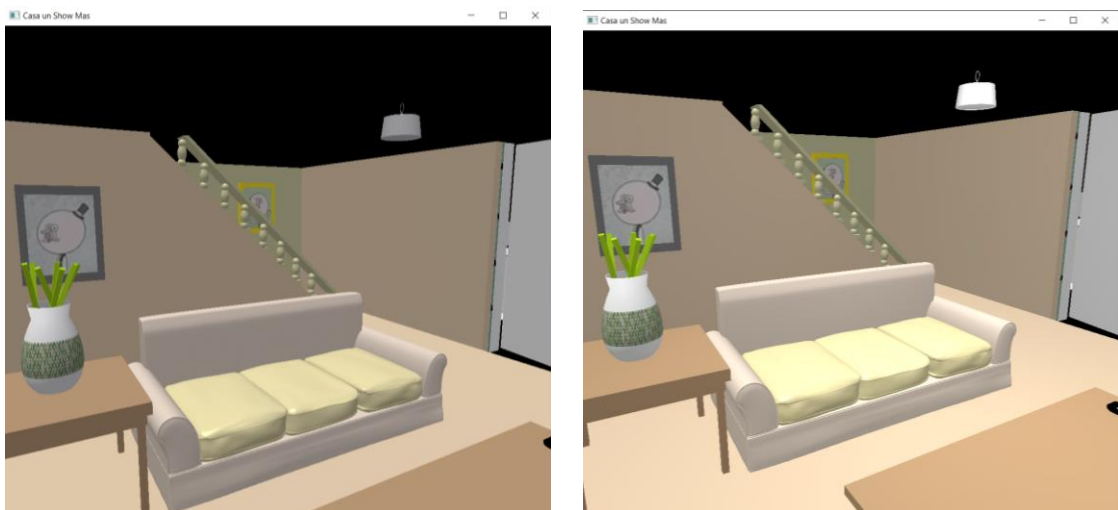


Al entrar a la sala podrá ver 3 animaciones. La primera será el abrir y cerrar de las puertas de la alacena, para iniciar presione la tecla P y para detener el movimiento presione la tecla P de nuevo.

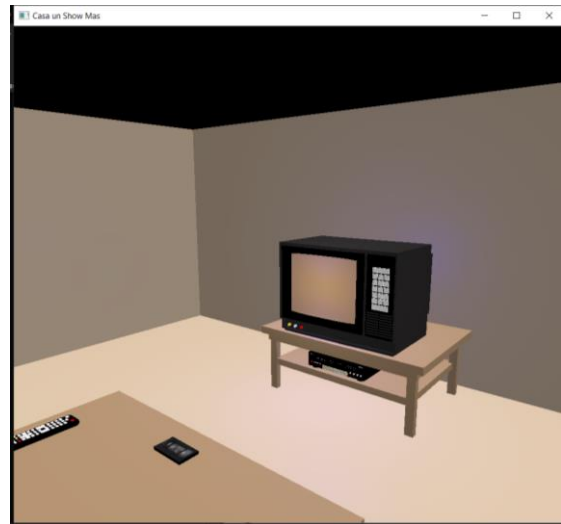
P: Presione una vez para abrir y cerrar puertas, presione de nuevo para detener.



La siguiente animación es encender y apagar la luz de la sala, para hacer esto presione la tecla L, la primera para encender y la segunda para apagar la luz.



La última animación es el brillo del encendido de la tele, este último inicia automáticamente al iniciar el programa. Para reiniciar la animación del encendido presione la tecla L. (Al hacer esto también apagará/encenderá la luz).



A continuación, podrá observar las escaleras, si con la cámara se dirige a ella y sube por las escaleras, encontrará el segundo cuarto:

