

GAME ANIME ARCHITECTURE



PROYECTO FINAL
CENTRO COMERCIAL

ÍNDICE

- 01 EJECUTABLE
- 02 MANEJO DE CAMARA
- 03 ANIMACIONES Y SONIDO
- 04 SALIDA DEL PROGRAMA



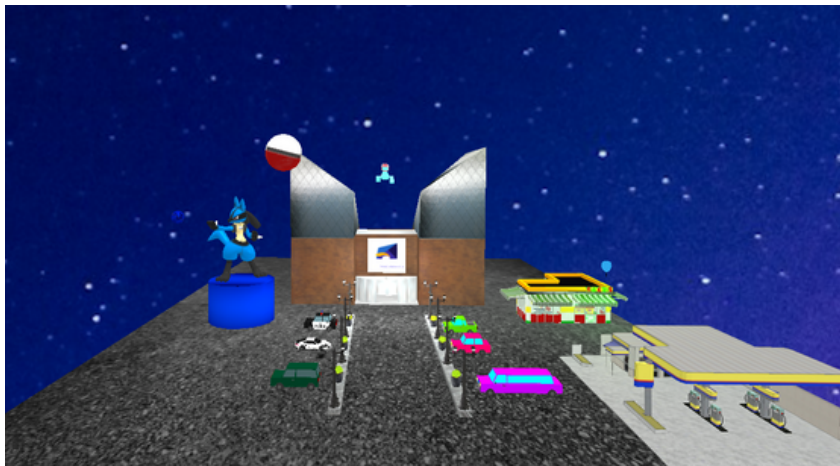
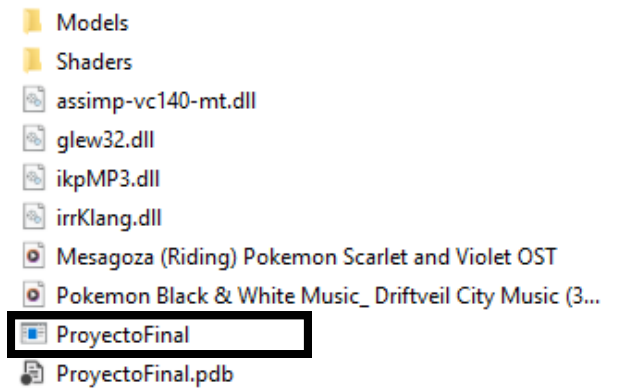
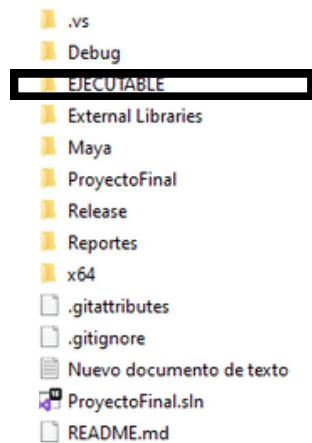
EJECUTABLE



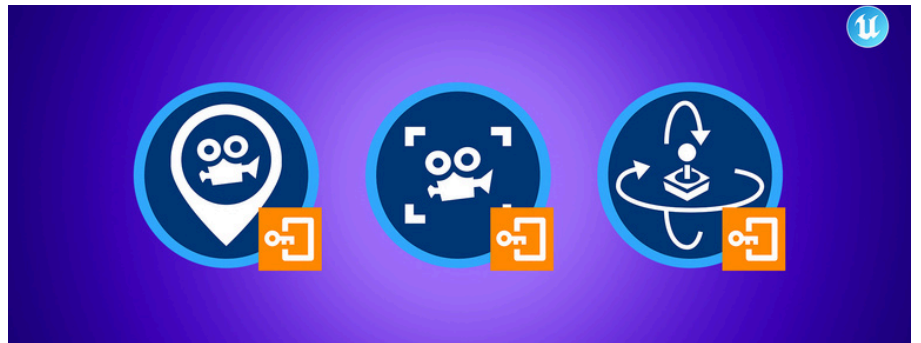
PARA PODER REALIZAR EL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA TE SOLICITAMOS HACER LOS SIGUEINTES PASOS PARA QUE PUEDAS DISFRUTAR DE LA EXPERIENCIA

Como primer paso, entra a la carpeta donde fue descargado. Ya en la carpeta entraras a la siguiente carpeta (ejecutable)

Ahora para iniciar la aplicación damos doble click en el programa "ProyectoFinal" (.exe)



MANEJO DE CAMARA



1

PARA MOVERTE EN EL PROGRAMA UTILIZARAS LAS SIGUIENTES TECLAS DEL TECLADO

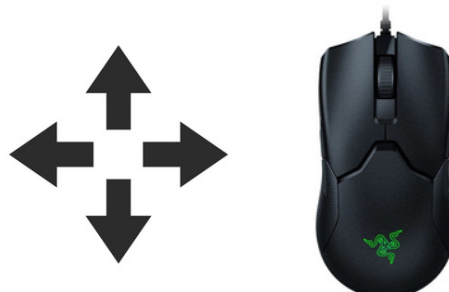
- "W" Moverte para enfrente
- "S" Moverte para atrás
- "A" Moverte para la izquierda
- "D" Moverte para la derecha



2

ANGULO DE LA CÁMARA

Para poder mover la cámara a cualquier ángulo solo con el ratón lo podrás lograr



ANIMACIONES Y SONIDOS

¿COMO INTERACTUAR CON EL PROGRAMA?



CARRO EN MOVIMIENTO

El carro tiene una animación la cual no se requiere alguna tecla para poderlo hacer funcionar, al momento de ejecutarse el carro comienza con su animación



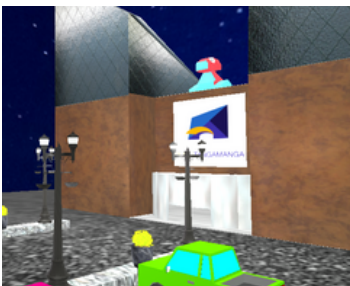
PORYGON

Para ver la animación de este Pokémon tendremos que presionar la tecla "F1"



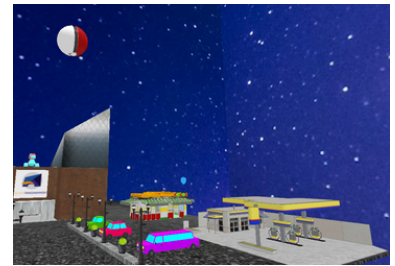
USO DE LUZ

Para ver la Luz que generamos presionaremos la tecla "U" y la barra espaciadora



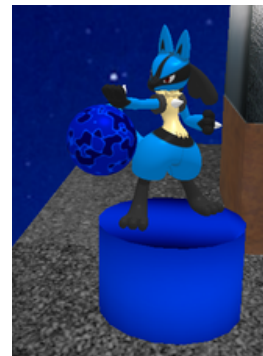
POKEOLA DESTRUYE GASOLINERA

Para activar la animación solo se presiona la tecla "F3" y podremos ver como esta se mueve



LUCARIO

Para ver la animación de este Pokémon usaremos la tecla "Enter" y las teclas "F5" "F10" y la tecla "P"



PANTALLA INTERNA

Para ver la pantalla descompuesta usaremos la tecla "P"



MUSICA

Para el cambio de música utilizaremos la tecla de borrado "<" que se encuentra arriba de la tecla "Enter"



SALIDA DEL PROGRAMA

SALIR DEL PROGRAMA

Para poder salir del programa únicamente presionaremos la tecla Escape "ESC" que se encuentra en la parte superior izquierda de nuestro teclado



GRACIAS POR EJECUTAR EL PROGRAMA



Si el programa tarda más de 5 minutos en cargar, recomendamos ejecutar el programa desde Visual Estudio 2022 que se encuentra en la carpeta "Proyecto Final" y dando doble clic en el siguiente archivo "ProyectoFinal.vcxproj" y en archivos de origen seleccionamos el.cpp y depuración con windows