



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA



MANUAL DE USUARIO

ZOOLÓGICO PRINCIPALITO

Materia:

Computación Gráfica e Interacción Humano -
Computadora

Profesor:

Ing. Arturo Perez de la Cruz

Alumnos:

- ❖ Paredes Pacab Rosaura Elena 419049582
- ❖ Rodriguez Serna Guillermo Andrés 315245923

Fecha de entrega: Miércoles 07 de junio de 2023

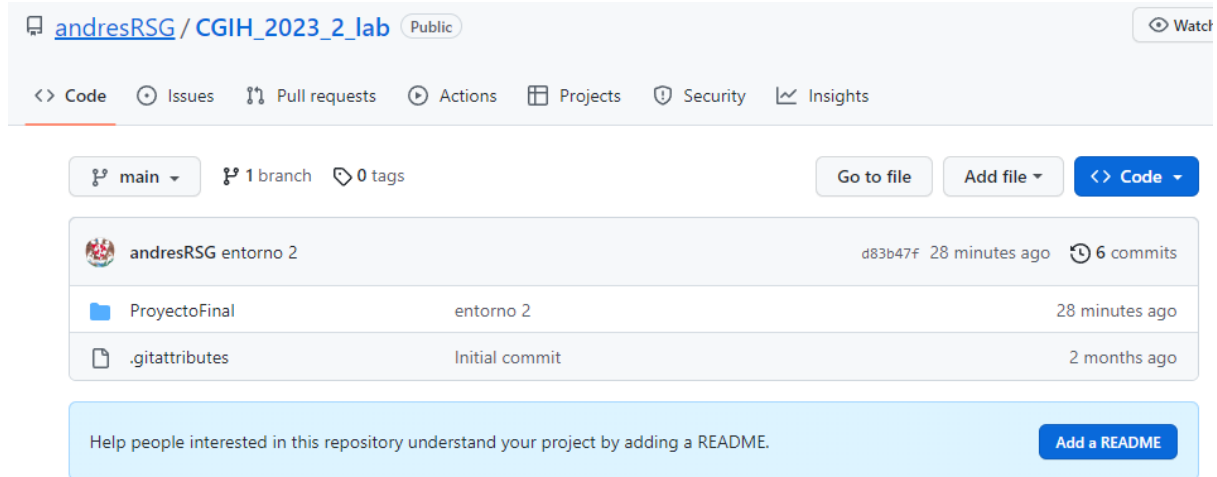
ÍNDICE

ÍNDICE.....	1
GUÍA DE INSTALACIÓN.....	2
Descarga el archivo desde una carpeta en Google Drive:.....	2
Requisitos del Sistema.....	7
CONTROLES.....	9
I. INICIO.....	9
Movimientos de Cámara.....	9
II. ÁREA DE JIRAFAS.....	10
III. ÁREA DE LOBO.....	11
IV. ACUARIO.....	12
V. VOCHITO.....	10

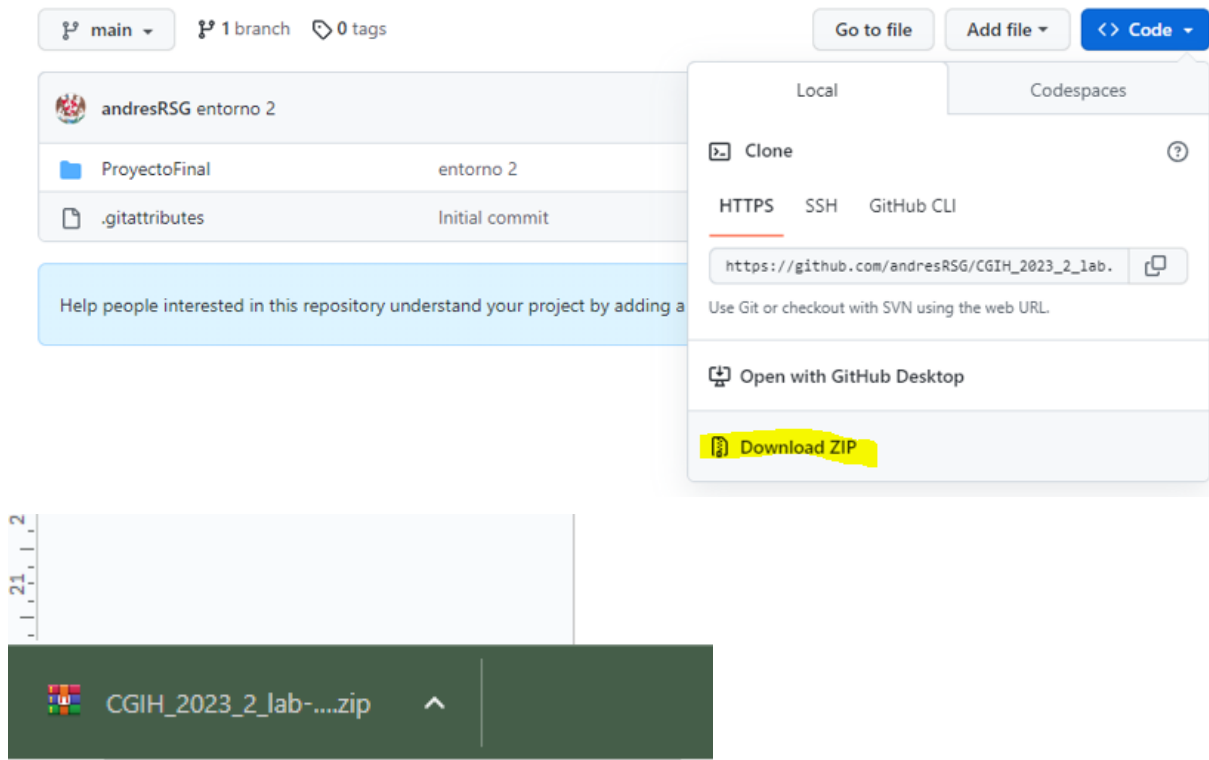
GUÍA DE INSTALACIÓN

Descarga del programa:

1. Abra la página del repositorio: Diríjase a la página del repositorio en GitHub donde se encuentra el programa: https://github.com/andresRSG/CGIH_2023_2_lab



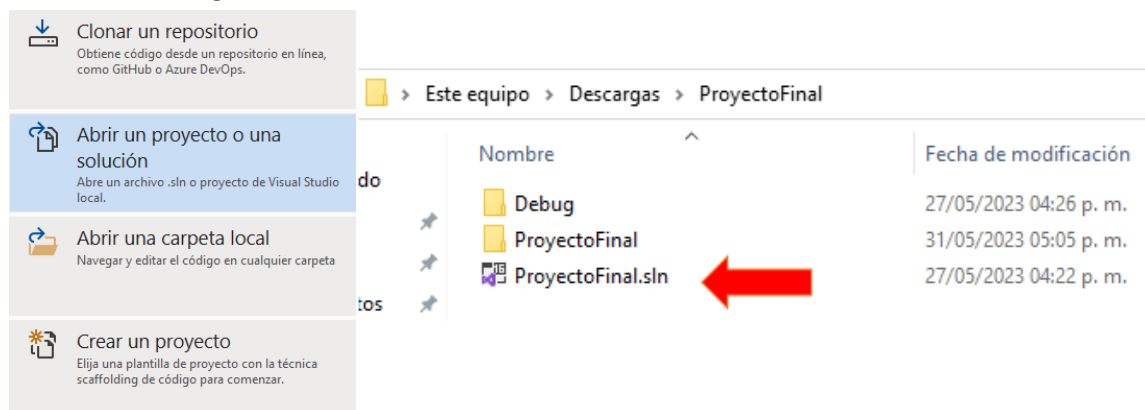
2. Encuentre en lado superior derecho el botón "Code": En la página del repositorio, busca un botón verde llamado "Code". Haz clic en él y selecciona la opción "Download ZIP". Se guardará automáticamente en su carpeta de "Descargas".



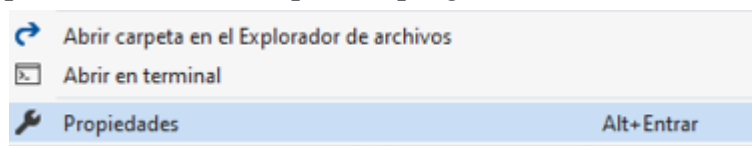
INSTALACIÓN DESARROLLADORES

Sigue los pasos a continuación para instalar el programa en tu sistema:

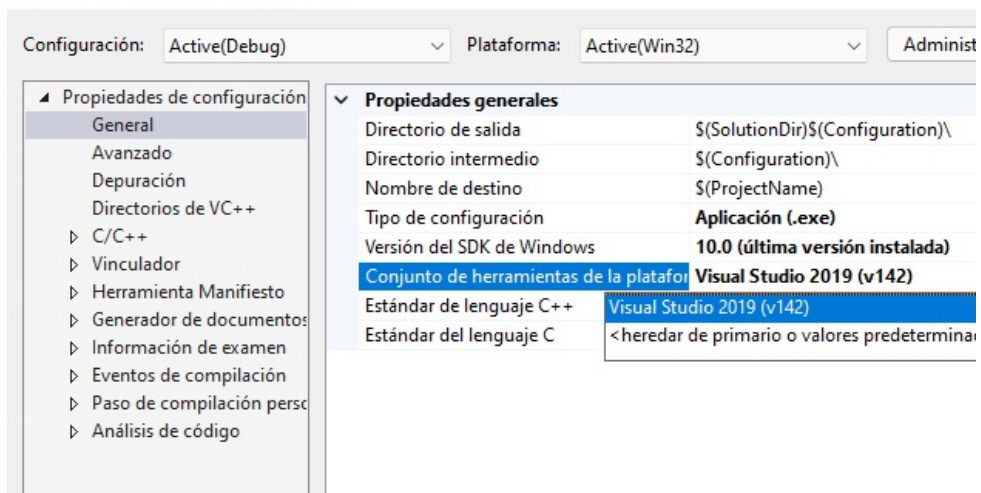
3. Una vez descargado el programa comprimido, dar click derecho y seleccionar la opción “descomprimir aquí”.
4. Con el programa Visual Studio 2019 correctamente instalado con anterioridad, abrir la aplicación.
5. Dentro de ella, procedemos a seleccionar la opción “ Abrir un proyecto o una solución”. Luego seleccionamos el archivo con extensión .sln



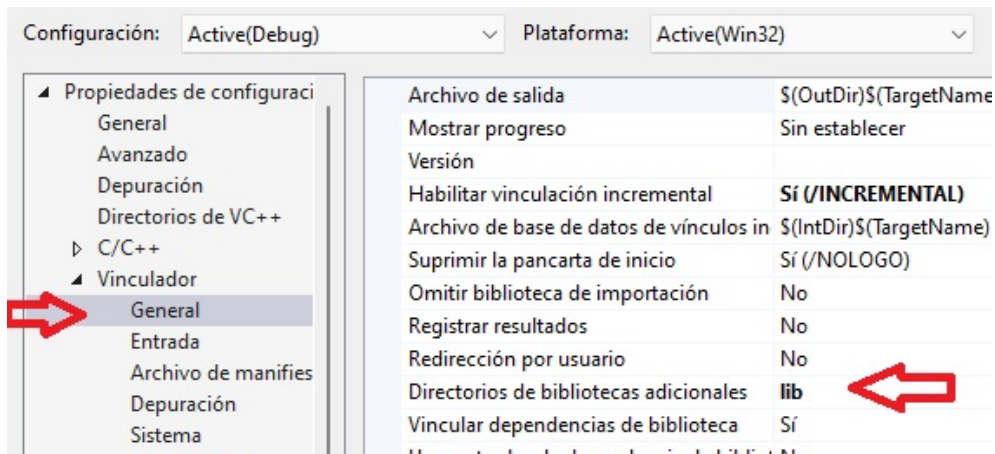
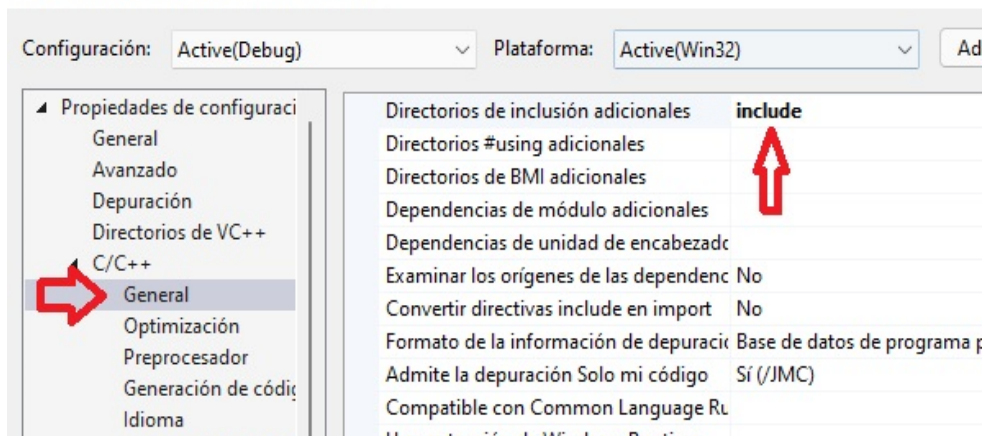
6. Dentro del explorador de soluciones, dar click derecho y seleccionamos la opción “propiedades”. Acto seguido, pasaremos a configurar nuestro programa con las especificaciones proporcionadas en el manual de laboratorio, luego procederemos a compilar el programa.

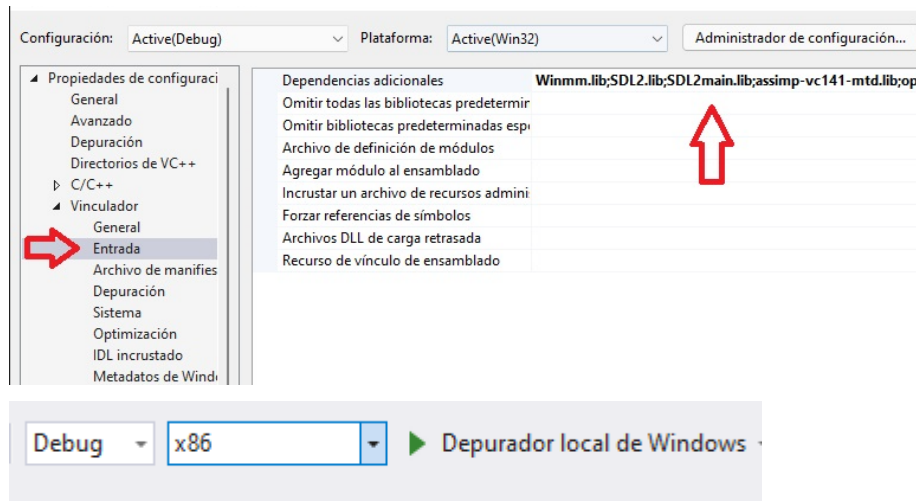


Páginas de propiedades de Proyecto_Final



Páginas de propiedades de Proyecto_Final

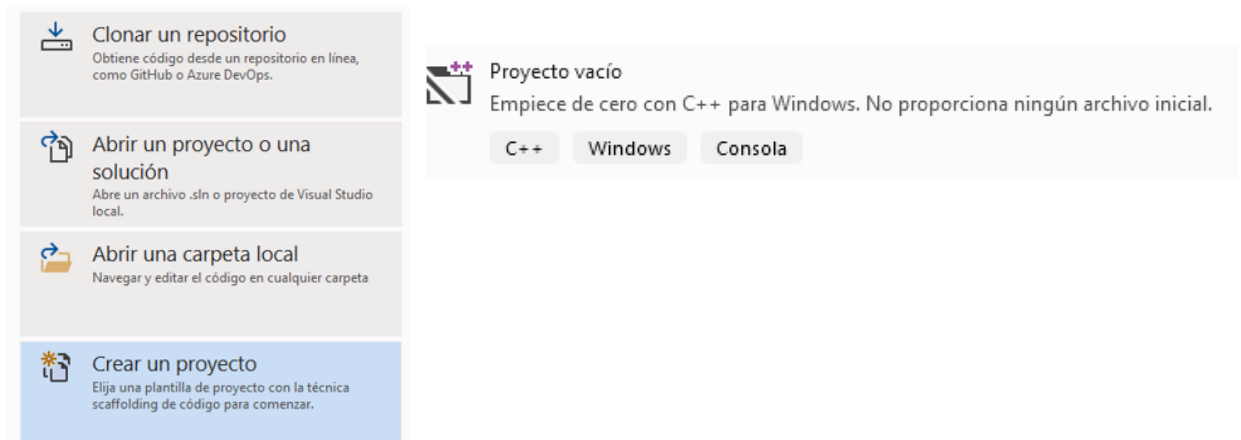




Alternativa:

En caso de que el programa tuviera problemas para ejecutarse, pasaremos a otra vía de instalación.

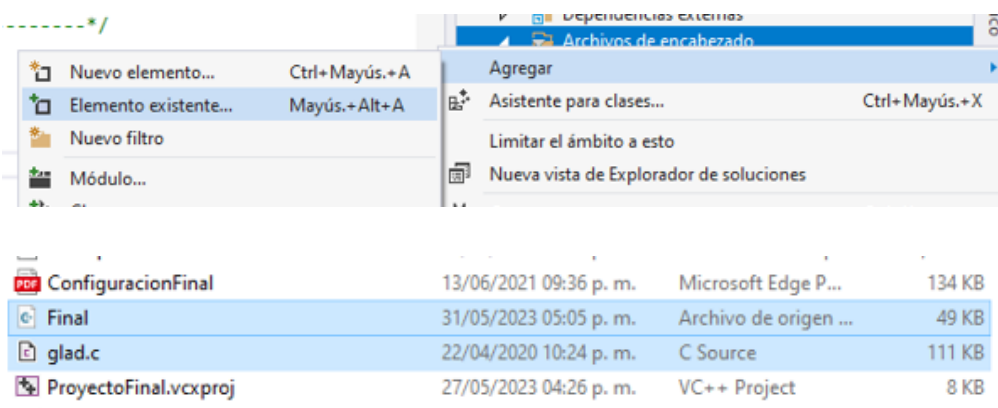
1. Abrir el programa Visual Studio 2019 y dar click en la opción “crear un proyecto nuevo” y luego a “Proyecto Vacío”



2. Le daremos el nombre de nuestra procedencia. Procederemos a ir a la ruta donde se guardan los proyectos de Visual Studio 2019, en la carpeta *repos*. Dentro de ésta se encuentran los archivos del nuevo proyecto que hemos creado. Dar click a la carpeta con el nombre que hemos creado y, dentro de ella, pasaremos a copiar y pegar todos los elementos del proyecto que vienen en el archivo comprimido.

Animaciones	31/05/2023 01:52 p. m.	Carpeta de archivos	
Debug	31/05/2023 06:55 p. m.	Carpeta de archivos	
include	23/11/2020 11:13 p. m.	Carpeta de archivos	
lib	23/11/2020 10:12 p. m.	Carpeta de archivos	
resources	23/11/2020 10:12 p. m.	Carpeta de archivos	
shaders	24/10/2022 05:34 p. m.	Carpeta de archivos	
Ambiente	31/05/2023 01:16 a. m.	Archivo WAV	5,169 KB
Animacion	10/04/2023 06:04 p. m.	Microsoft Edge P...	84 KB
assimp-vc141-mtd.dll	25/04/2020 04:07 p. m.	Extensión de la ap...	13,064 KB
ConfiguracionFinal	13/06/2021 09:36 p. m.	Microsoft Edge P...	134 KB
Final	31/05/2023 05:05 p. m.	Archivo de origen ...	49 KB
glad.c	22/04/2020 10:24 p. m.	C Source	111 KB
ProyectoFinal.vcxproj	27/05/2023 04:26 p. m.	VC++ Project	8 KB
ProyectoFinal.vcxproj.filters	27/05/2023 04:26 p. m.	VC++ Project Filte...	2 KB
ProyectoFinal.vcxproj.user	27/05/2023 04:22 p. m.	Per-User Project O...	1 KB
SDL2.dll	10/03/2020 07:38 p. m.	Extensión de la ap...	1,192 KB

3. En el explorador de soluciones agregar los archivos *Final.cpp* y *glad.c*.



4. Seguir los pasos de configuración proporcionada en las sesiones de laboratorio y citadas anteriormente. Posteriormente, compilar el programa.

Requisitos del Sistema

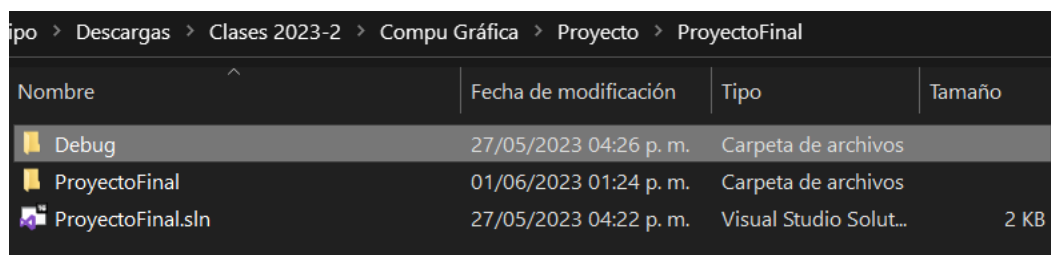
Para garantizar el funcionamiento óptimo del programa, asegúrate de cumplir con los siguientes requisitos del sistema:

- Sistema Operativo: Windows 10 en cualquier versión o Windows 11.
- Visual Studio: Se requiere tener instalado Visual Studio 2019.
- Memoria RAM: Se recomienda contar con al menos 4 GB de memoria RAM.
- Procesador: Se recomienda tener un procesador actualizado.

INSTALACIÓN USUARIO GENERAL

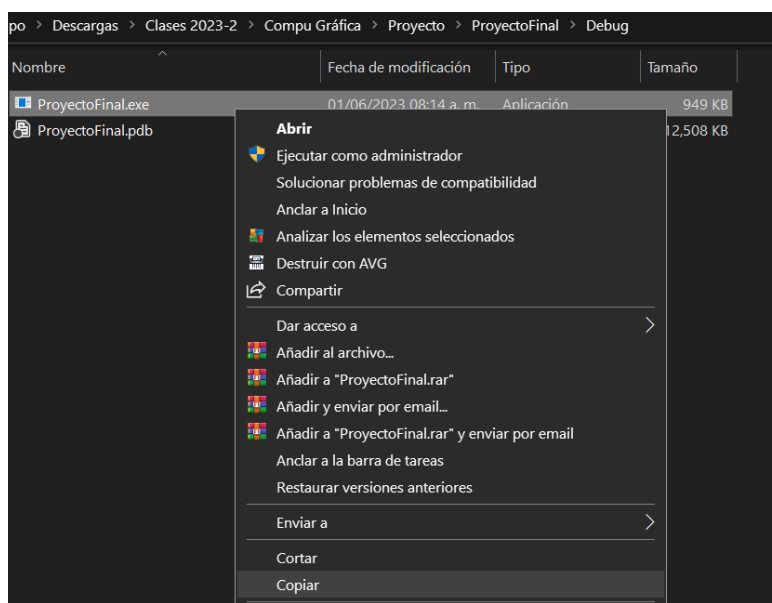
En caso de no tener instalado Visual Studio, puede ejecutar directamente el ejecutable de la carpeta Debug, después de haber realizado la siguiente configuración:

1. Dirigirse a la carpeta Debug

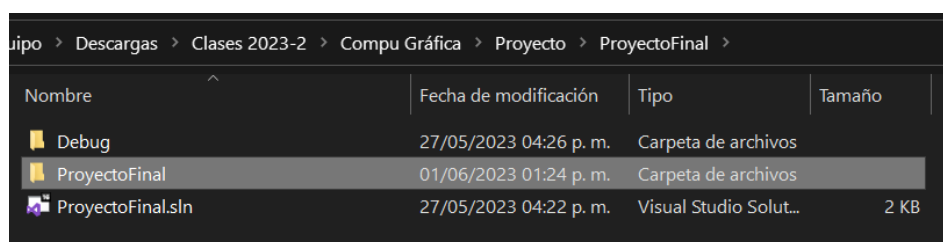


Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Debug	27/05/2023 04:26 p. m.	Carpeta de archivos	
ProyectoFinal	01/06/2023 01:24 p. m.	Carpeta de archivos	
ProyectoFinal.sln	27/05/2023 04:22 p. m.	Visual Studio Solut...	2 KB

2. Copiar el archivo ejecutable llamado ProyectoFinal.exe

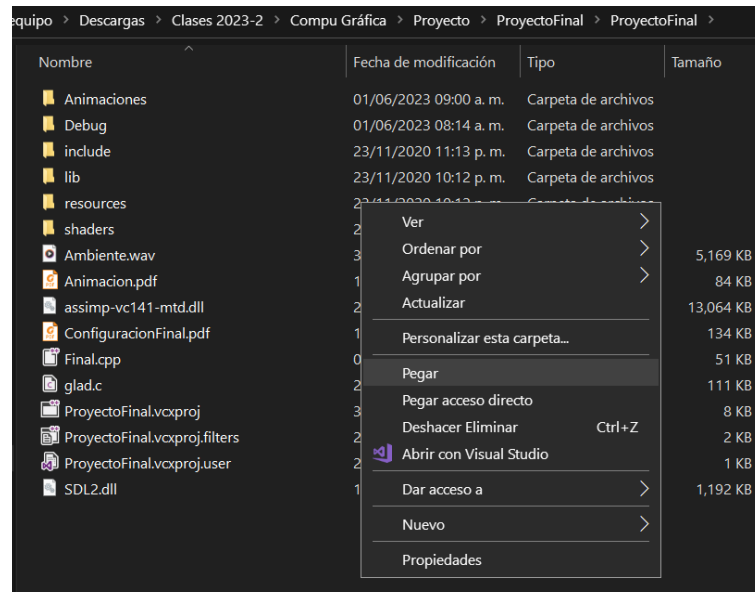


3. Regresar a la raíz de la carpeta ProyectoFinal y dirigirse a la carpeta ProyectoFinal

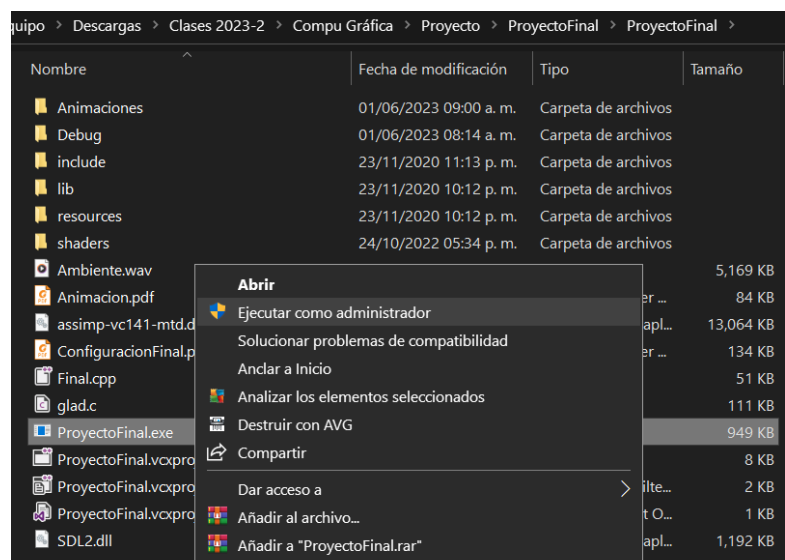


Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Debug	27/05/2023 04:26 p. m.	Carpeta de archivos	
ProyectoFinal	01/06/2023 01:24 p. m.	Carpeta de archivos	
ProyectoFinal.sln	27/05/2023 04:22 p. m.	Visual Studio Solut...	2 KB

4. Pegar el archivo ejecutable



5. Ejecutar el archivo como administrador



CONTROLES

I. INICIO

Movimientos de Cámara

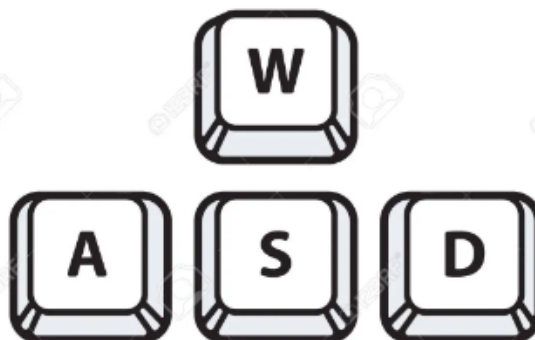
El programa está configurado para que el usuario se mueva presionando éstas 4 teclas. De manera que presionando:

W -> Adelante

S -> Atrás

A -> Izquierda

D -> Atrás



Nota Importante: Si se ejecuta el programa y, al pulsar las teclas designadas no se produce ningún movimiento en la cámara, se recomienda reiniciar el programa.

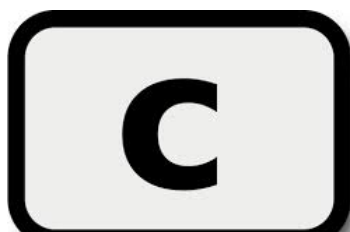


Al iniciar el programa, la cámara se posicionará a la entrada del zoológico. A partir de ahí, el usuario podrá explorar libremente el entorno virtual del programa. Durante este proceso, se escuchará un audio ambiental inspirado en el canto de las aves silvestres.

¡No olvides abrir el zoológico!

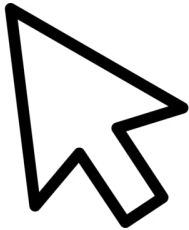


Presione la tecla O para abrir o cerrar las rejas de la entrada del Zoológico.



¡Te vigilo!

Presione la tecla C para posicionarse en las coordenadas de las cámaras de seguridad.



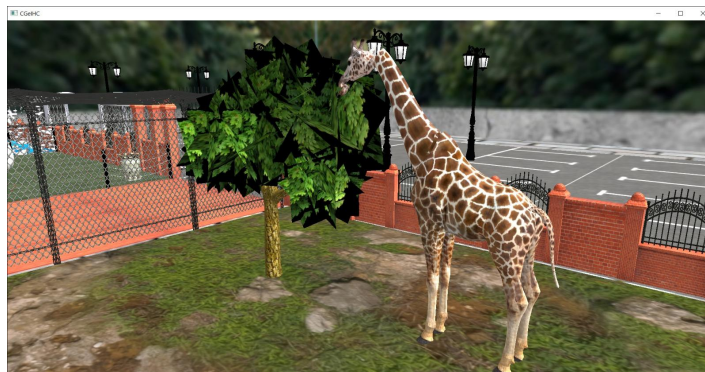
Utilice el cursor para mover la visión de la cámara de seguridad y vigilar a los animales.

II. ÁREA DE JIRAFAS



¡Alimenta a la Jirafa!

Al acercarse al área de la Jirafa, puede presionar la tecla J para que empiece la animación de

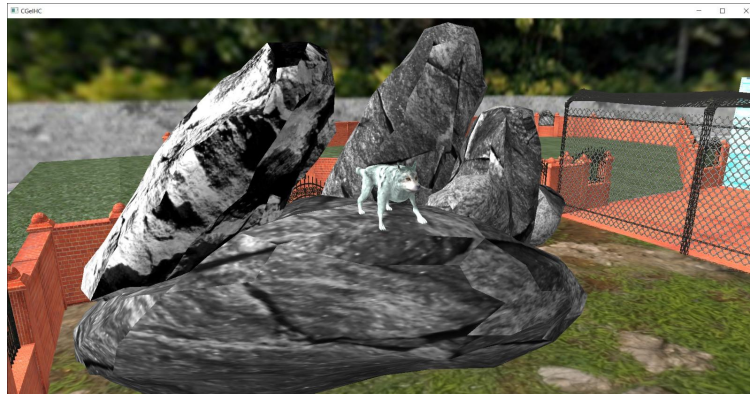


III. ÁREA DE LOBO



¡Escuche al lobo aullar al sol!

Al acercarse al área del Lobo, puede oprimir la tecla L para que se inicie la animación del lobo. Al hacerlo también se escuchará el aullido de éste.

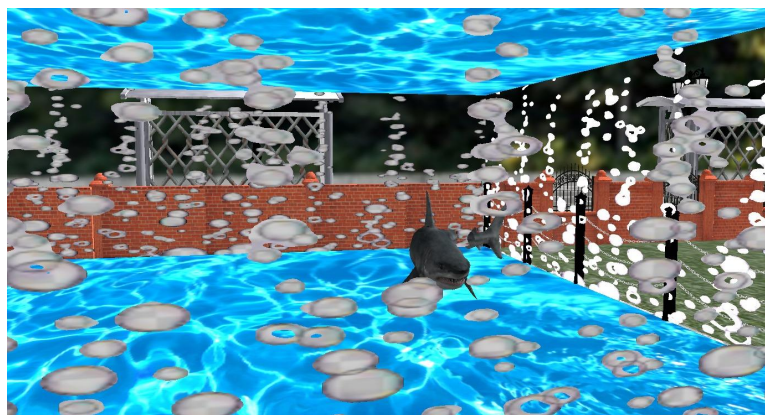


IV. ACUARIO

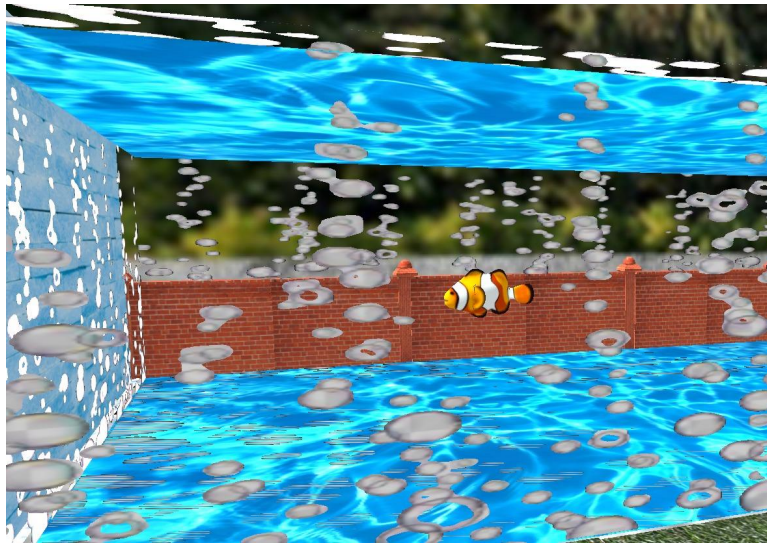


¡Aguas con el tiburón!

Al acercarse al área del acuario, puede presionar la tecla P para inicializar la animación del Tiburón y la del pez en conjunto. Ésta también iniciará un audio de tensión, tomada de la famosa película de “Sharp”.



Para la animación del Pececito no se configuró ninguna tecla propia, se realiza automáticamente y en conjunto con la del tiburón.



V. VOCHITO



¡A estacionar!

Para poder observar la animación del vochito tendrá que ubicarse al inicio del zoológico, en la parte del estacionamiento. La animación se activa haciendo uso de la tecla **“Espacio”**.

