



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA



**COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN HUMANO-
COMPUTADORA**

**LABORATORIO
GRUPO 2**

MANUAL DE USUARIO - POKEPINBALL

PROFESOR: ING. JOSE ROQUE ROMAN GUADARRAMA

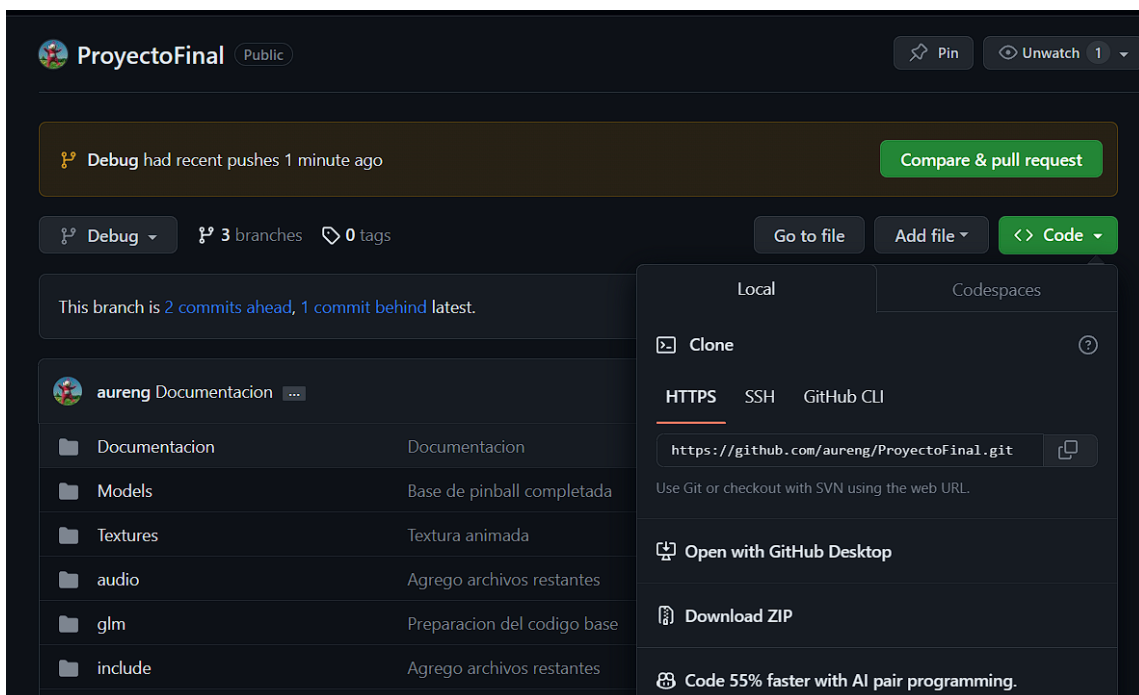
**ALUMNO: AURELIO ROJAS ENG
NÚMERO DE CUENTA: 419240480**

1. INTRODUCCIÓN

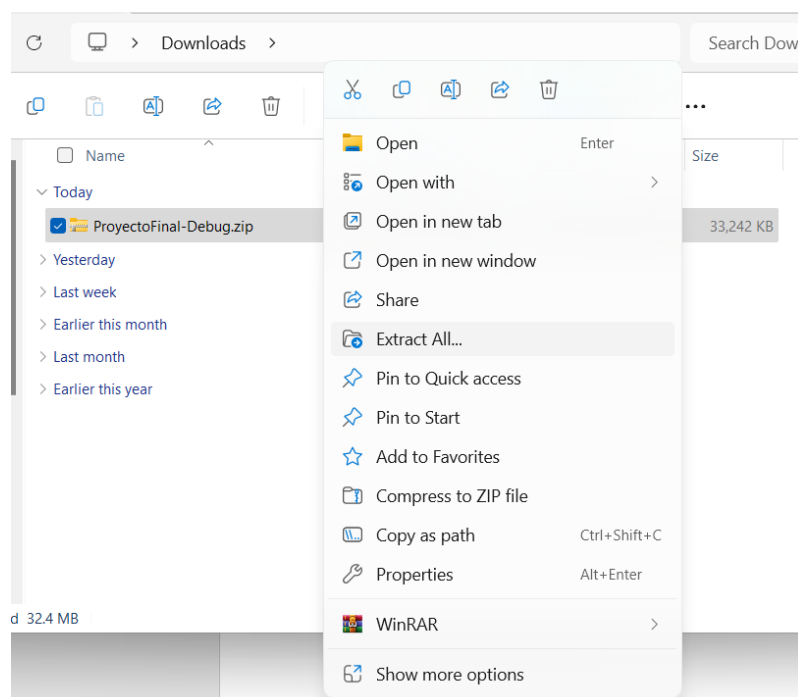
En este manual de usuario se pretende mostrar la funcionalidad del pinball al usuario, para que pueda hacer uso del ambiente interactivo desde la comodidad de su casa. También guiarlo paso a paso para que pueda hacer la instalación del mismo.

2. INSTALACIÓN

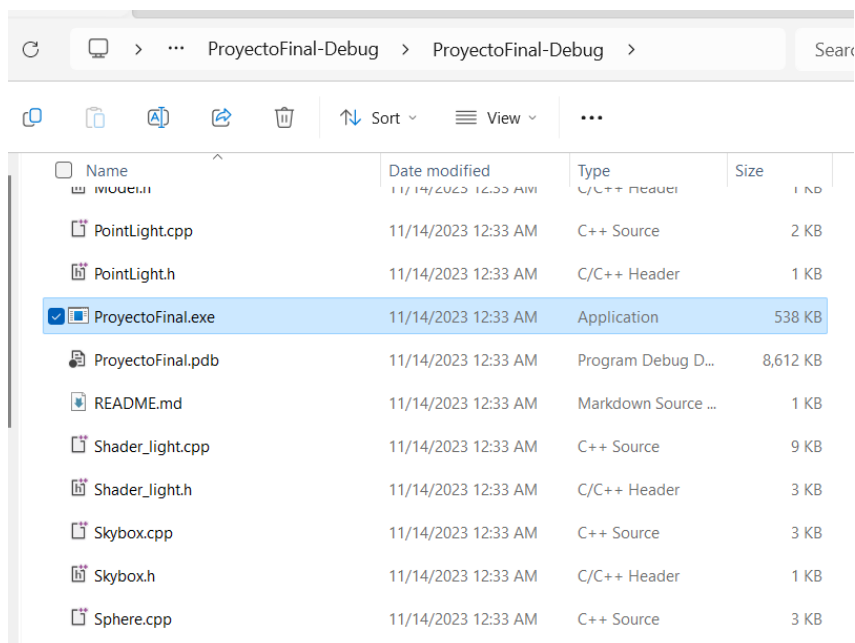
Estando en la liga de Github podemos descargar la rama que queramos. Tenemos la rama “latest” que es la versión estable más actualizada, así como las ramas de versionamiento y la Debug, que es en donde se tienen las pruebas de todo hasta que se quiera actualizar. En la ventana le hacemos click a Code y le ponemos Download ZIP. En este caso vamos a descargar la versión Debug:



Despues de que se haya descargado, lo buscamos y le damos click derecho y extraer todo



Una vez que se haya completado el proceso, podemos ingresar a la carpeta y buscar el ejecutable del proyecto:



¡Y listo, ya podemos ver el ambiente interactivo!



3. ACTUALIZACIONES Y NOVEDADES

Actualizado a la versión 1:

- Movimiento de cámara mediante el uso del mouse y teclado con teclas WASD.
- Se tiene control de los flippers mediante las teclas Z, X y C.
- Click Izquierdo del mouse para accionar el resorte.
- Manipulación manual de movimiento con teclas TFGH e IJKL.
- Interacción de skybox y texturas automatizadas.
- Sonido ambiental y sonido de efecto.