



**Universidad Nacional Autónoma
de México**

Facultad de Ingeniería

Semestre 2025-1



Manual de usuario

Asignatura:

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción
Humano Computadora

Profesor:

- Ing. José Roque Román Guadarrama

Integrantes:

- González Flores Francisco Eduardo 318074793
- López Betancourt Michelle 318309028
- Rivera Espinoza José Luis 31815252

Grupo laboratorio: 02

Grupo teoría: 06

Fecha de entrega: 2 de noviembre del 2024

Instrucciones de uso;

Para poder ver la animación de los dados, basta con apretar la letra H, para que estos se tiren de nuevo y roten aleatoriamente.

En unas versiones anteriores del código era posible que la luz de día y noche así como las texturas cambian con las letras "I", "R", pero se implementó un ciclo en el cual cada cierto tiempo estas texturas lo hacen.

Por cuestiones de conocimientos e implementaciones necesarias, los personajes no se mueven respecto a los dados, así que lo hacen en automático, y los modelos no suben.