

# Universidad Nacional Autónoma de México



Clave: 1669

# Facultad de Ingeniería

Computación Gráfica

Grupo: 1

Manual de Usuario

Integrantes: Ángeles López Michael Josefh

> Fecha de Entrega: 24 de Mayo de 2019

Luis Enrique Vite Aquino

El siguiente proyecto ha sido destinado como requisito para aprobar la materia de computación gráfica, cuyo objetivo es mostrar lo aprendido a lo largo del curso.

A continuación se muestran imágenes y teclas de interacción que pueden ser utilizadas por el usuario:

### Movimiento de la vista:

Tecla	Acción / descripción
Dirección arriba (∱)	Mueve la vista de la cámara hacia arriba
Dirección abajo ( <b>↓</b> )	Mueve la vista de la cámara hacia abajo
Dirección derecha (→)	Mueve la vista de la cámara hacia la derecha
Dirección izquierda (←)	Mueve la vista de la cámara hacia la izquierda
Page up (Re-pág )	Cambia la posición de la cámara hacia arriba
	(incluyendo la vista)
Page down( Av-pág)	Cambia la posición de la cámara hacia abajo
	(incluyendo la vista)

# Movimiento de la cámara (desplazamiento dentro del escenario):

Tecla	Acción / descripción
"W/w"	Desplazamiento hacia delante
"S/s"	Desplazamiento hacia atrás
"A/a"	Desplazamiento hacia la izquierda
"D/d"	Desplazamiento hacia la derecha

### Activación de animaciones:

Tecla	Acción/descripción
"1"	Activa el JMC1*, solo es necesario pulsar una vez para iniciar la animación, si se
	desea, al pulsar nuevamente la tecla detiene el movimiento del juego.
"2"	Activa el JMC2*, solo es necesario pulsar una vez para iniciar la animación, si se desea, al pulsar nuevamente la tecla detiene el movimiento del juego.
"3"	Activa el JMC3*, solo es necesario pulsar una vez para iniciar la animación, si se desea, al pulsar nuevamente la tecla detiene el movimiento del juego.
"4"	Activa el JMC4*, solo es necesario pulsar una vez para iniciar la animación, si se desea, al pulsar nuevamente la tecla detiene el movimiento del juego.
"5"	Activa el JMC5*, solo es necesario pulsar una vez para iniciar la animación, si se desea, al pulsar nuevamente la tecla detiene el movimiento del juego.
"6"	Activa el JMC6*, solo es necesario pulsar una vez para iniciar la animación, si se desea, al pulsar nuevamente la tecla detiene el movimiento del juego**.

<sup>\*</sup>JMC hace referencia a juego mecánico.

<sup>\*\*</sup>Desafortunadamente este juego no fue animado correctamente, por lo que el movimiento puede parecer raro, y llegados a un punto el juego se queda detenido sin poder avanzar.

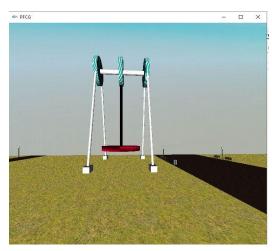
# Notas a considerar:

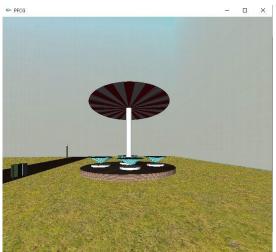
- El juego consta de 6 atracciones, incluyendo una montaña rusa y una rueda de la fortuna.
- La atracción de la montaña rusa desafortunadamente tiene un fallo en la animación por lo que; a pesar de poder ser activada, el movimiento es torpe y llegados a un punto la animación se detiene sin más.
- El escenario cuenta con algunos elementos estéticos extra: botes de basura, bancas y lámparas, además de contar con suelo (dando la sensación de estar en un parque más convencional y dentro de este han sido instalados los juegos mecánicos)
- En la mayoría de los juegos mecánicos no se puede apreciar muy bien el movimiento de los mismos (y no es que no estén ahí), para poder apreciarlos de la mejor manera es recomendable acercarse al juego los suficiente para poder apreciar estos detalles.

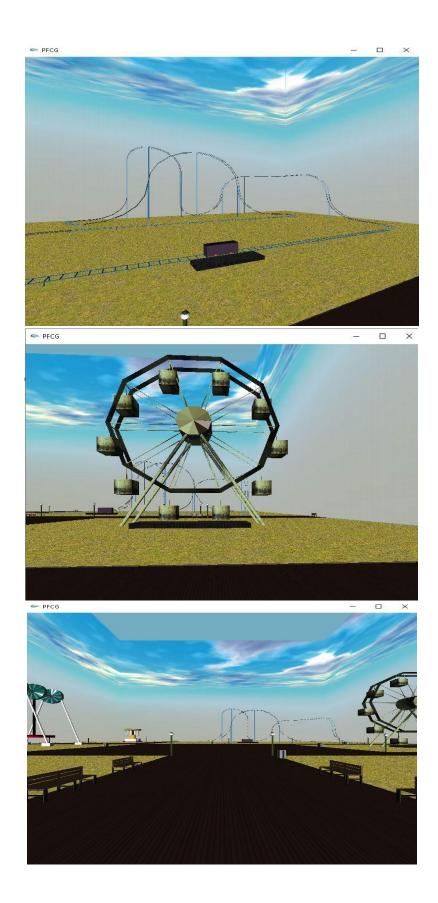
## Imágenes:











Por último, si se desea ver las animaciones (exceptuando la 6ta) sin la necesidad de ejecutar el proyecto puede consultar los videos anexados en la carpeta "videos" localizada donde se encuentra este mismo archivo.

Y si se desea ejecutar la aplicación, esta se encuentra localizada en la carpeta llamada "PFCG", de la misma manera, localizada en el mismo directorio de este manual.