

## Organización de archivos

La carpeta del proyecto es ‘Proyecto Final CG’

| Nombre              | Tipo                |
|---------------------|---------------------|
| 📁 Proyecto Final CG | Carpeta de archivos |

Su contenido es el siguiente:

| Nombre               | Tipo                   |
|----------------------|------------------------|
| 📁 External Libraries | Carpeta de archivos    |
| 📁 ProyectoFinal      | Carpeta de archivos    |
| 📁 Release            | Carpeta de archivos    |
| uprojctoFinal.sln    | Visual Studio Solution |

→Carpeta ‘External Libraries’

| Nombre   | Tipo                |
|----------|---------------------|
| 📁 assimp | Carpeta de archivos |
| 📁 GLEW   | Carpeta de archivos |
| 📁 GLFW   | Carpeta de archivos |
| 📁 glm    | Carpeta de archivos |
| 📁 SOIL2  | Carpeta de archivos |

## →Carpetas ‘ProyectoFinal’

| Nombre                        | Tipo                          |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Models                        | Carpeta de archivos           |
| Shaders                       | Carpeta de archivos           |
| SkyBox                        | Carpeta de archivos           |
| SOIL2                         | Carpeta de archivos           |
| assimp-vc140-mt.dll           | Extensión de la aplicación    |
| Camera.h                      | C/C++ Header                  |
| glew32.dll                    | Extensión de la aplicación    |
| Mesh.h                        | C/C++ Header                  |
| meshAnim.h                    | C/C++ Header                  |
| Model.h                       | C/C++ Header                  |
| modelAnim.h                   | C/C++ Header                  |
| ProyectoFinal.cpp             | C++ Source                    |
| ProyectoFinal.vcxproj         | Archivo VCXPROJ               |
| ProyectoFinal.vcxproj.filters | VC++ Project Filters File     |
| ProyectoFinal.vcxproj.user    | Per-User Project Options File |
| Shader.h                      | C/C++ Header                  |
| stb_image.h                   | C/C++ Header                  |
| Texture.h                     | C/C++ Header                  |

## →Carpetas ‘Release’

| Nombre              | Tipo                       |
|---------------------|----------------------------|
| Models              | Carpeta de archivos        |
| Shaders             | Carpeta de archivos        |
| SkyBox              | Carpeta de archivos        |
| SOIL2               | Carpeta de archivos        |
| assimp-vc140-mt.dll | Extensión de la aplicación |
| glew32.dll          | Extensión de la aplicación |
| ProyectoFinal       | Aplicación                 |
| ProyectoFinal.pdb   | Program Debug Database     |

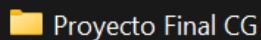
Dentro de esta carpeta se encuentra el .exe, con este es fácil y rápido de visualizar el proyecto. La ejecución es de 2 minutos máximo.

## Repositorio

En el repositorio solo se tiene lo siguiente:

|                           |                                      |                |
|---------------------------|--------------------------------------|----------------|
| 📁 ProyectoFinal           | Evidencia de proyecto final de CGIHC | 2 hours ago    |
| 📄 Proyecto Final CG-1.zip | otra corrección más...               | 13 minutes ago |
| 📄 ProyectoFinal.sln       | Evidencia de proyecto final de CGIHC | 2 hours ago    |
| 📄 README.md               | Actualización del readme...          | 1 hour ago     |

Para ejecutar el proyecto se debe de descargar la carpeta .zip y descomprimir, dentro se tiene la siguiente carpeta:



Y dentro de esa carpeta se tiene lo siguiente:

|                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| 📁 ProyectoFinal     | Carpeta de archivos    |
| 📄 ProyectoFinal.sln | Visual Studio Solution |

Las carpetas faltantes se encuentran en los siguientes enlaces:

→ Carpeta ‘External Libraries’

Esta carpeta debe de ir dentro de la carpeta principal ‘Proyecto Final CG’

[https://drive.google.com/file/d/1PRCT7Tcim2q92-wCCcJxMdsBhS-rgtB\\_/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1PRCT7Tcim2q92-wCCcJxMdsBhS-rgtB_/view?usp=drive_link)

→ Carpeta ‘Models’

Esta carpeta debe de ir dentro de la carpeta ‘ProyectoFinal’

[https://drive.google.com/file/d/1-CavIWE5-wooFBH9z1yQ\\_M9SI59Ah1si/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1-CavIWE5-wooFBH9z1yQ_M9SI59Ah1si/view?usp=drive_link)

→ Carpeta ‘Release’

Esta carpeta debe de ir dentro de la carpeta principal ‘Proyecto Final CG’

[https://drive.google.com/file/d/1TNMoohpPNlwllSMWAoul0r99kO7-cYDR/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1TNMoohpPNlwllSMWAoul0r99kO7-cYDR/view?usp=drive_link)

Todas las carpetas anteriores están comprimidas.

En resumen, la carpeta principal se debe de ver de la siguiente forma:

| Nombre             | Tipo                   |
|--------------------|------------------------|
| External Libraries | Carpeta de archivos    |
| ProyectoFinal      | Carpeta de archivos    |
| Release            | Carpeta de archivos    |
| ProyectoFinal.sln  | Visual Studio Solution |

Si la carpeta ya esta completa, ahora si ya se puede ejecutar sin problemas el programa en Visual Studio 2022. También ya se puede ejecutar el .exe

*¡Ahora sí, disfruta del recorrido virtual!*