

Explicación Control del Player

El control del player se puede ver en cualquier ejecutable de cualquier entrega, ya que está implementado en todos los ejecutables, pero para verlo con más claridad recomiendo verlo en el `percepcionrayos.exe` que está en la carpeta del entregable Mecánicas sin IA.

El control del player se hace simplemente con el click derecho del ratón. Al hacer click derecho en la pantalla trazamos un rayo y el punto de corte con el plano del suelo será nuestra posición en 3D (de momento esto se hace con IrrLicht). Las coordenadas X y Z de este punto menos las coordenadas X y Z de la posición del player será la velocidad que se le aplicará al body de Box2D del player. Para que esta velocidad sea constante, calculamos el vector unitario del vector y a este vector unitario le multiplicamos un valor constante de velocidad que deseamos.

Al ser un objeto dinámico, chocará contra los objetos estáticos (muros o torreta) y, en caso de que hubiera otro objeto dinámico, le aplicaría un impulso.