

## Phaser 3 : caméras

### Prérequis

Votre level design doit avoir été généré avec Tiled et exporté au format json.

Il n'a pas besoin d'être finalisé pour être exploitable : générer un nouveau fichier json pour remplacer l'ancien suffira à mettre à jour le jeu. Le format json permet de sauvegarder, de générer ou de traiter des objets javascript au sein de fichiers textes.

### Inclusion fichier json

Explorez la documentation de Phaser afin de comprendre comment inclure un fichier json. Cet [exemple](#) vous fournit à cette fin une piste sérieuse.

### Caméras

L'objet [this.cameras](#) gère les caméras de votre scène.

Vous pouvez bien entendu utiliser la caméra principale, [this.cameras.main](#)

Pensez à bien exploiter [ses méthodes](#) (et à lire les explications fournies !).

Exemples d'exploitation :

- <https://phaser.io/examples/v3/view/tilemap/mario-map-scroller>
- <https://phaser.io/examples/v3/view/camera/scroll-view>
- <https://phaser.io/examples/v3/view/camera/follow-sprite>