## Cinemachine

Es un poderoso paquete nos permite:

* Manejar múltiples cámaras en nuestra escena
* Fácilmente crear reglas para nuestras cámaras

## Terminología de audios

### Audio Listener

Es como un micrófono, recibe sonidos y los reproduce en los parlantes del ordenador.

### Audio Source

Reproduce un sonido y nos permite ajustar sus propiedades (ej. Volumen)

### Audio Clip

Contiene datos de audio para ser reproducidos (mp3, wav, ogg)

## Scriptable Object

Es un contenedor de datos:

* Mantiene los datos fuera de nuestros scripts.
* Nos ayuda a guardar datos en un lugar.
* No necesitan ser asignados a un game object.
* Pesan poco y son convenientes
* Actúan como un template para consistencia.

Ejemplos:

* Estadísticas de armas en un RPG.
* Datos de una carta en un CCG.