## 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

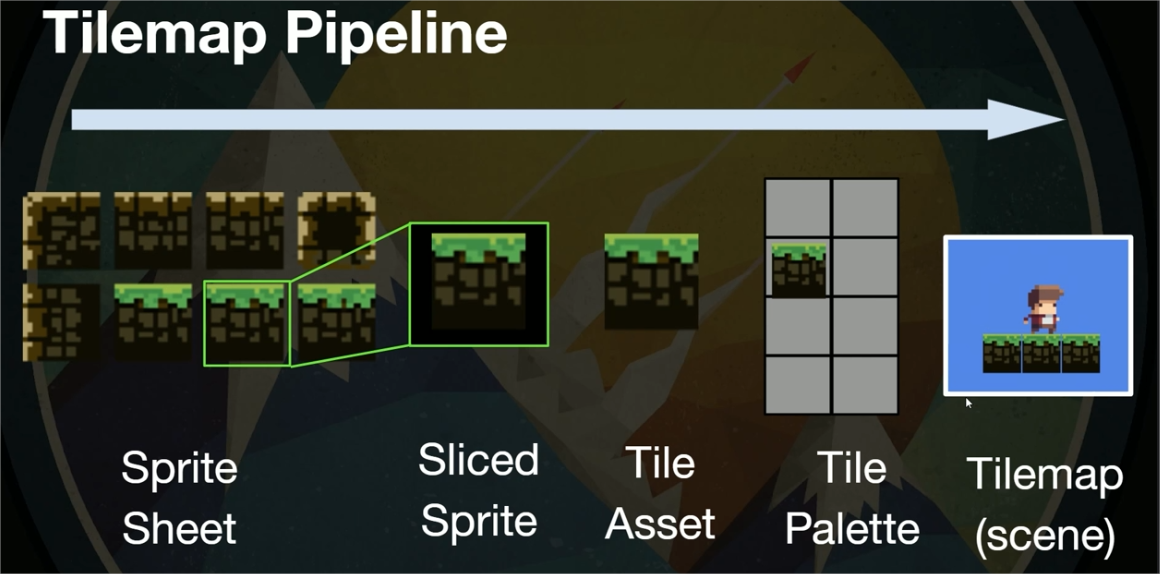
Es un contenedor de datos:

* 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.

## Terminología de Tilemaps



## Terminología de animación

### Animator component

Asigna animaciones a los GameObjects a través del Animator Controller

### Animator Controller

Conjunto de animaciones y transiciones (state machine).

### Animation

Piezas específicas de movimiento.

### Sprite Renderer

Muestra el sprite 2D en la pantalla.

## Prefabs

Son Game Objects que fueron transformados a plantillas reusables.

El template original es llamado Prefab y las copias que añadimos a la escena son llamadas instancias.

## Game Session

Es un objeto encargado de guardar datos entre escenas como:

* Vidas y cantidad de muertes.
* Puntos.
* Progreso de nivel.
* Etc.

