**Sterowanie**

Do sterowania początkowo mieliśmy wykorzystać kontrolery PS Move jednak ze względu na wymaganą konfigurację oraz kalibrację po każdorazowej zmianie pozycji kamery wykrywającej ruchy kontrolerów zdecydowaliśmy się wykorzystać pada od Xboxa One. Implementacja polegała na odpowiednim ustawieniu osi oraz przycisków w „Input Manager” w opcjach projektu. Wartości osi można odczytać za pomocą funkcji Input.GetAxis() oraz Input.GetAxisRaw() a przyciski za pomocą funkcji Input.GetButtonUp(), Input.GetButtonDown(), Input.GetButton().