

## **Dificultades De La Prueba**

### **Santiago Diaz Ospina**

De las mayores dificultades que tuve fue en la pokebola que en la cámara no se posicionaba bien con respecto al jugador y el Pokémon, cuando quería devolver la pokebola al jugador aparecía con un incremento en la velocidad y en una posición incorrecta. Lo solucione creando un objeto vacío el cual tenía la misma posición que la pokebola, usándolo como referente para la posición local de la pokebola y referenciándola mediante código para poder devolver la pokebola a su posición inicial y poniéndole todas las velocidades en reposo.