# Video Streaming

# Phaser

Ejemplo: Demo Físicas + Video Cámara

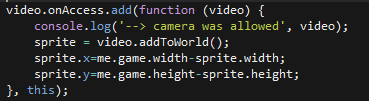
Alumno: Rodrigo Ballón Espinoza

En phaser, realizar una grabación de video es bastante fácil, solo se requieren unas pocas líneas de código para que sea realizado.

Primero dentro de la función créate, se crean 2 variables:  


Una de ellas es vacía, porque con ella se agregara el video al mundo y la otra que contendrá todo lo referente al video, esta si es inicializada por medio de game.add.video().

Luego, se llama a la función de video onAccess.add(), esta función necesita de otra función para saber qué hacer cuando el sistema detecta la cámara.



Dentro de esta sub-función, mandamos a que el sprite sea el conector del video al mundo, aca también se le puede dar tamaño e incluso físicas si fuera requerido.

Luego, solo por comprobación, se hace la función onError, en caos no detecte una cámara o no este habilitada, el programa realizara los pasos dentro de la sub-función. Para este casos solo mandara a consola que existió un error. No obstante, podría colocarse que reproduzca un video mientras no detecte la cámara.

Ambas funciones se verifican solo al inicio de la aplicación.

Finalmente, para realizar la reproducción, se utiliza esta última función:



Dentro de esta función se mandan los parámetros de tamaño y el valor true es para captar audio o no.