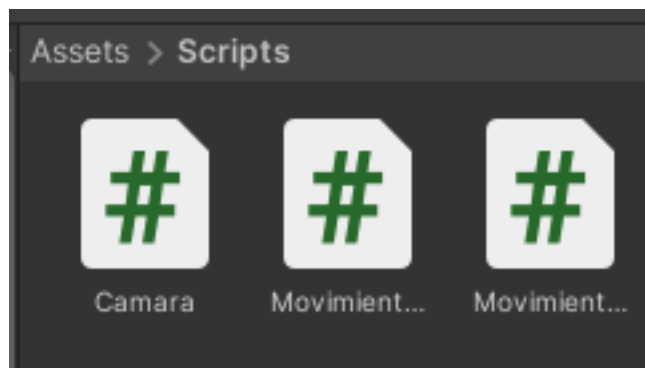


Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia		Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani
Módulo 2		Actividad 9
Fecha: 11/03/2024		
Bibliografía:		

1. Abre un proyecto, en el que uno de tus GameObjects tenga movimiento (puedes utilizar los de la actividad 7) y renómbra lo Actividad9.
2. Asigna un nuevo script a tu cámara, llamado cámara.

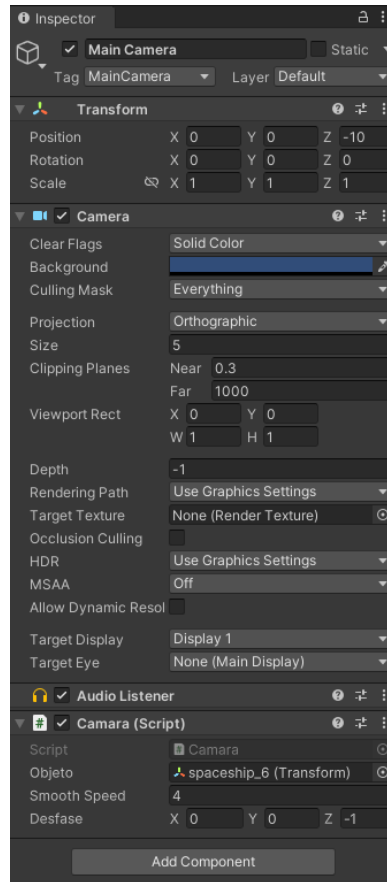


3. Desarrolla el código necesario para que tu cámara siga a un objeto asignado desde la pantalla del inspector, con una velocidad elegida por el usuario.

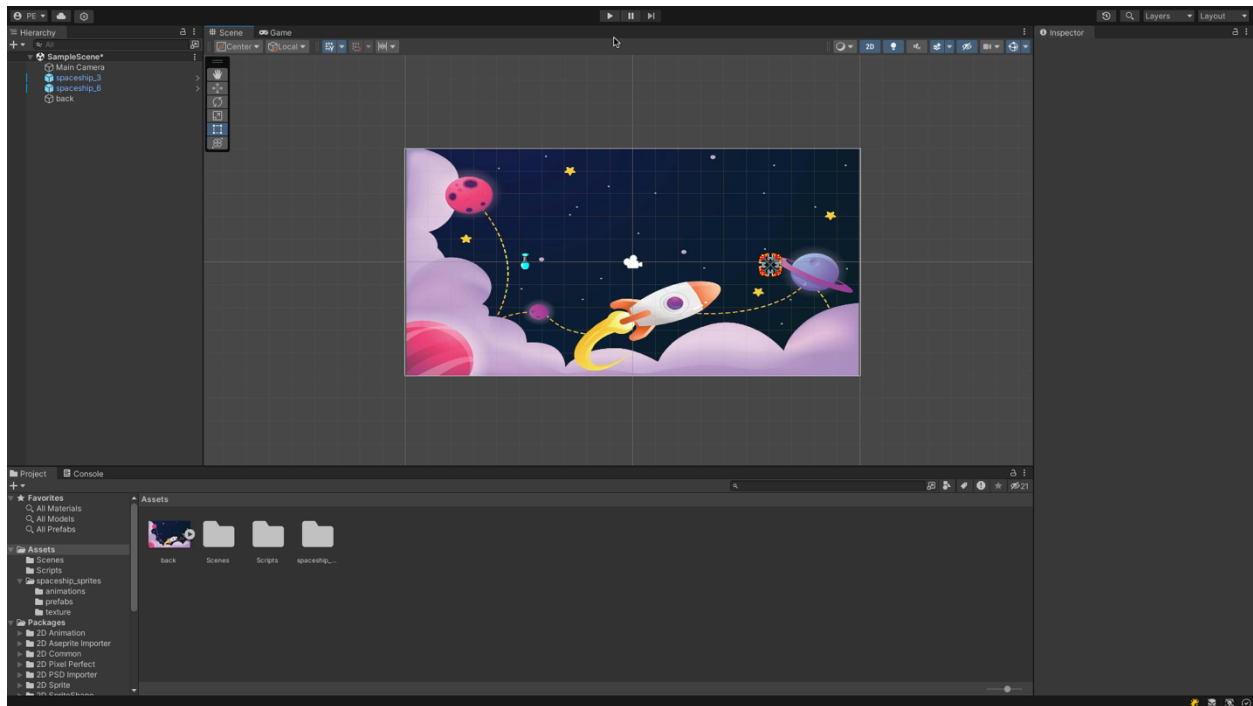
```

Assets > Scripts > Camara.cs > ...
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  0 scene usages | 0 prefab usages | 0 references
6  public class Camara : MonoBehaviour
7  {
8      1 reference
9      public Transform objeto;
10     1 reference
11     public float smoothSpeed = 4f;
12     1 reference
13     public Vector3 desfase;
14     Unity Message | 0 references
15     void LateUpdate()
16     {
17         Vector3 desiredPosition = objeto.position + desfase;
18         Vector3 smoothedPosition = Vector3.Lerp(transform.position, desiredPosition, smoothSpeed * Time.deltaTime);
19         transform.position = smoothedPosition;
20     }
21 }

```



4. Entrega la carpeta de tu proyecto a tu profesor.



(video)