**Seguimiento de las cámaras:**

Para el seguimiento de la cámara he utilizado la función:

this.cameras.main.startFollow(player, true, 0.1, 0.1);

En el primer parámetro se fija a que queremos que siga la cámara, en el segundo la habilitamos y en los dos últimos definimos un delay que tendrá el movimiento de la cámara.

Para que el jugador y la cámara no pueda salir del mapa he utilizado las siguientes funciones:

this.cameras.main.setBounds(0, 0, 800 \* 2, 600 \* 2);

this.physics.world.setBounds(0, 0, 800 \* 2, 600 \* 2);

player.setCollideWorldBounds(true);

Las dos primeras definen el límite del mapa y de la cámara y la tercera habilita las colisiones del player con el mundo.