* Nivel de Vida del Enemigo

Para la visualización de la barra con el nivel de vida del enemigo hemos usado un Billboard, ver imagen a continuación:

Para la creación de ésta barra hemos realizado los siguientes pasos:

1. Creamos un BillboardSet el cual nos servirá como contenedor de 1 o varios Billboards asociados a nuestro personaje.
2. Dentro de éste BillboarSet que tiene nuestro personaje nos creamos un Billboard, con la propiedad de que su posición está sobre nuestro personaje.
3. Nos creamos un nodo de escena al cual le adjuntamos el BillboardSet creado.
4. Al nodo de nuestro personaje le adjuntamos este nuevo nodo creado con el BillboardSet. De manera que los movimientos que le aplicamos al enemigo se aplicarán igual a éste y por ende, a nuestra barra de nivel de vida.

* Nivel de Vida de Jon Doe

Para la visualización del nivel de vida de Jon Doe hemos usado un overlay, el cual está compuesto por dos partes que podemos ver en la siguiente imagen:



1. La foto de nuestro héroe. La cual se verá afectada por el impacto de un disparo de nuestros enemigos pasando del color azul “normal” a color “rojo” en el momento del impacto.
2. Barra de nivel de vida de nuestro personaje, la cual se subdivide en 4 trozos, lo que quiere decir que podremos recibir como mucho 4 impactos antes de fallecer y perder entonces la partida.