1. Manejo de Cámaras

Para el manejo de las cámaras relacionadas con nuestro juego, nos hemos creado un controlador de cámaras, el cual se encuentra implementado en nuestra clase llamada CameraController, ver el siguiente diagrama:



* 1. Cámara principal del Juego

Dentro de nuestro juego usamos un sistema de cámara, en visión cenital sobre nuestro heroe, basado en un movimiento natural que realiza un seguimiento de nuestro personaje, pero no estando ligado a éste de manera férrea, sino que permite un desplazamiento suave sin llegar a tener la sensación brusca del arranque/parada de nuestro personaje al andar, sino que, si nuestro personaje, por ejemplo, se para entonces la cámara va parando poco a poco de forma gradual.

En la definición de la cámara ( \_camera ) podemos apreciar que existe adjunto un nodo de escena ( \_cameraNode ) que es el que usaremos para provocar el movimiento de la cámara por el escenario.

Para el objetivo de la cámara se ha usado como referencia el nodo \_targetNode, que mediante el uso del método AutoTracking hacemos que la cámara esté enfocando en todo momento a nuestro héroe.

* 1. Cámara para el minimapa

Esta cámara realiza el mismo movimiento que la cámara principal, es decir, se aplica todo lo dicho a la cámara principal pero con la salvedad de que se encuentra a una distancia mucho más lejana sobre nuestro héroe, para tener una visión más global del escenario.

En la definición de la cámara ( \_cameraMiniMap ) podemos apreciar que existe adjunto un nodo de escena ( \_cameraMiniMapNode ) que es el que usaremos para provocar el movimiento de la cámara por el escenario.