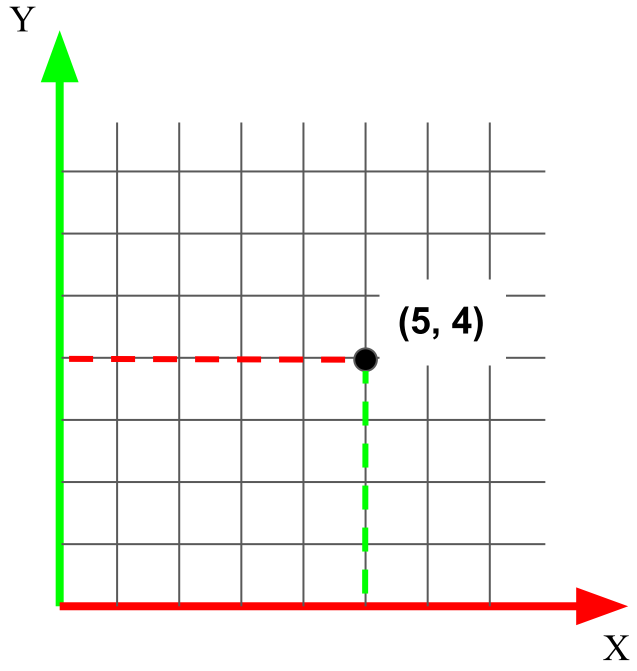
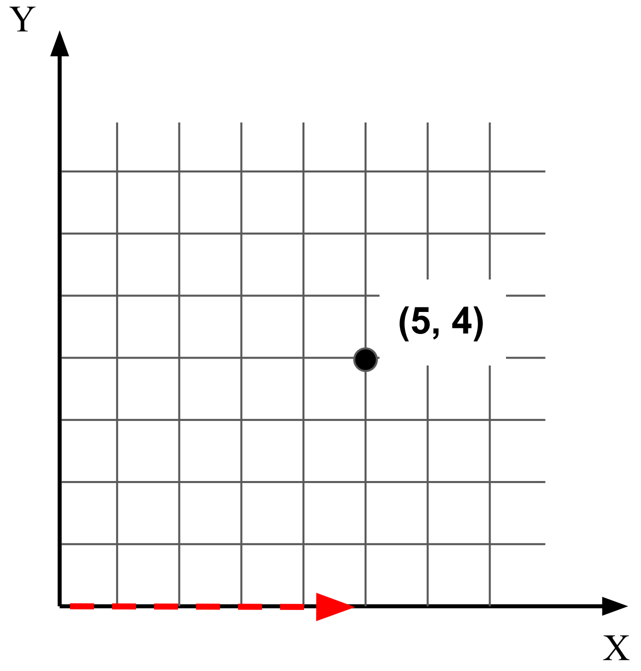
Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio bi-dimensional



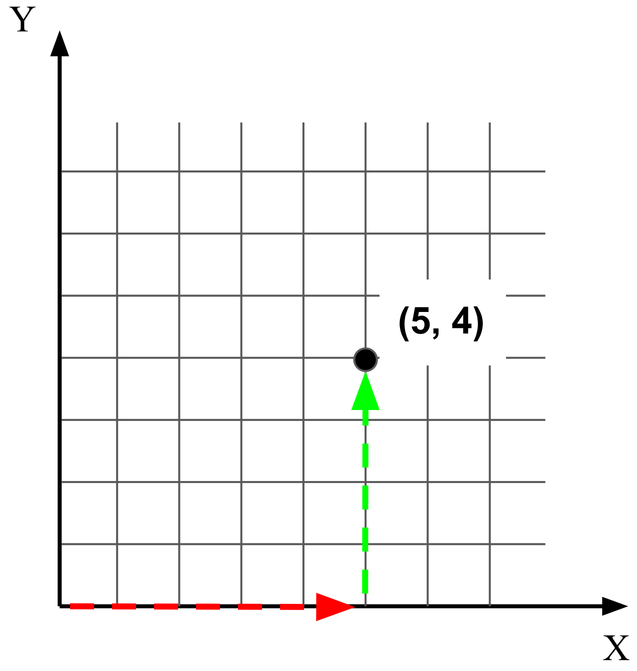
Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio bi-dimensional



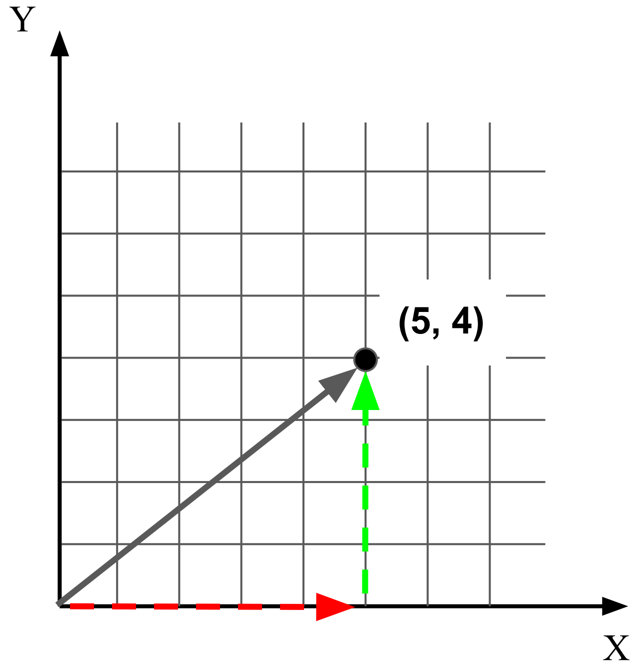
Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio bi-dimensional



Sistema cartesiano de coordenadas

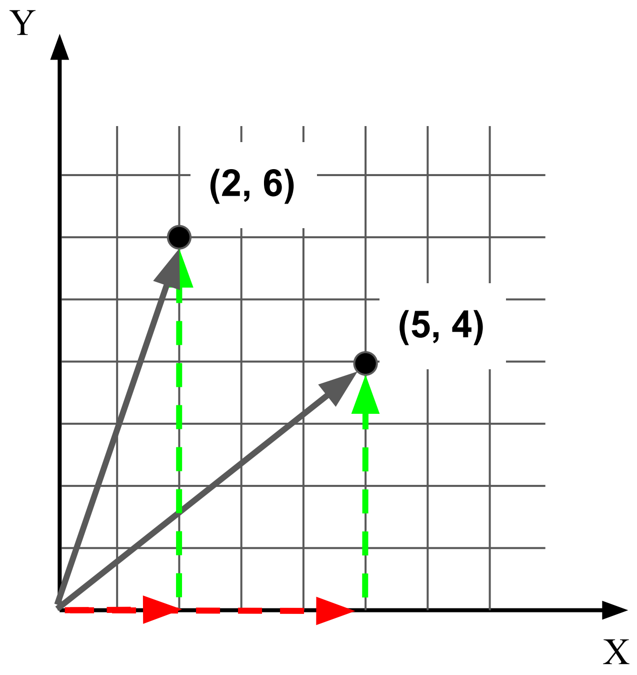
Espacio bi-dimensional



Vectores

Sistema cartesiano de coordenadas

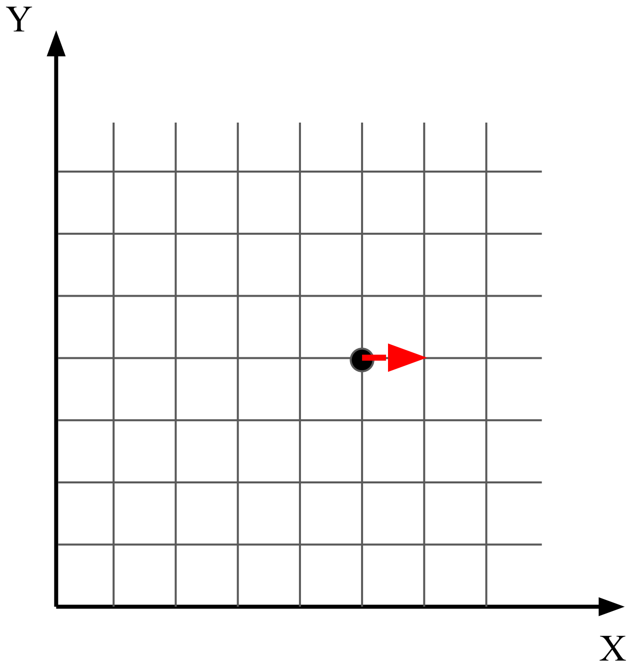
Espacio bi-dimensional



Vectores

Sistema cartesiano de coordenadas

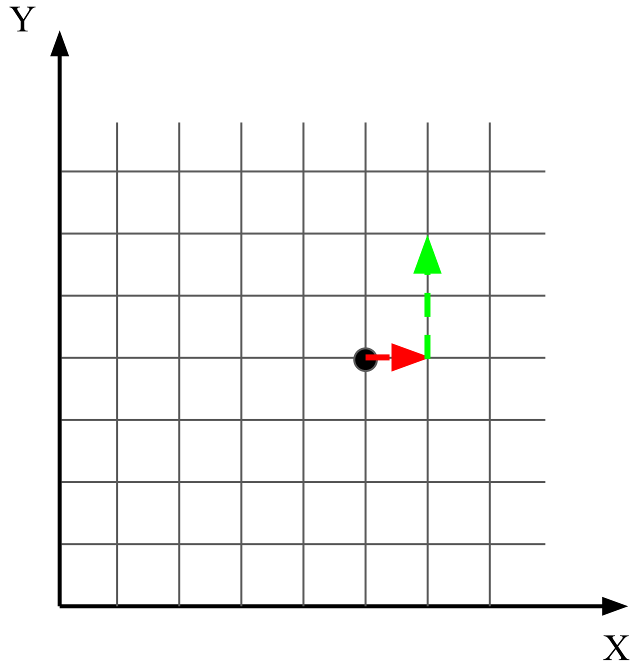
Espacio bi-dimensional



Vectores

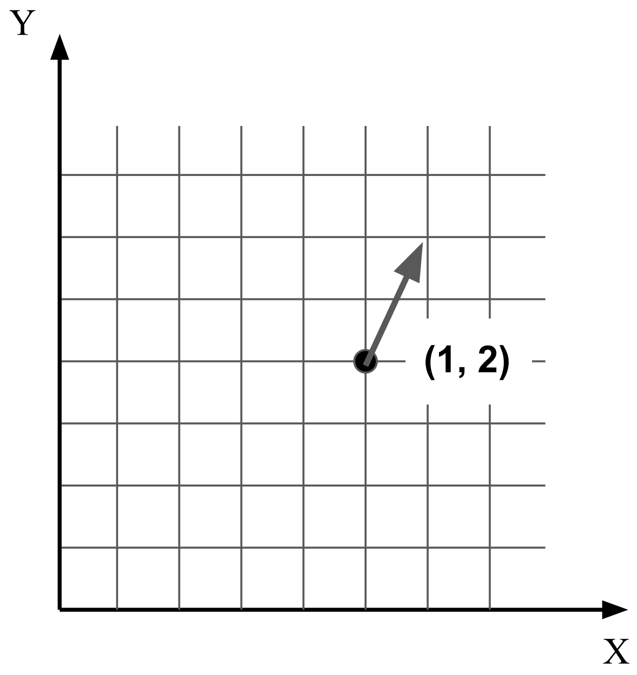
Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio bi-dimensional



Sistema cartesiano de coordenadas

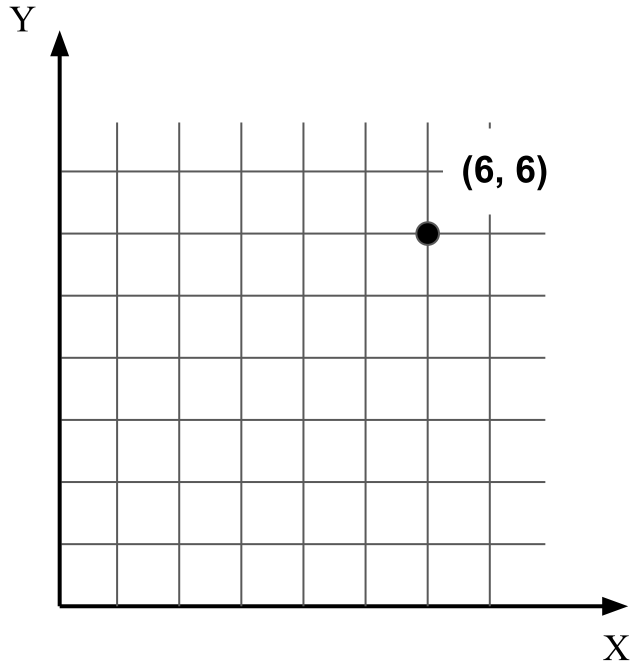
Espacio bi-dimensional



Vectores

Sistema cartesiano de coordenadas

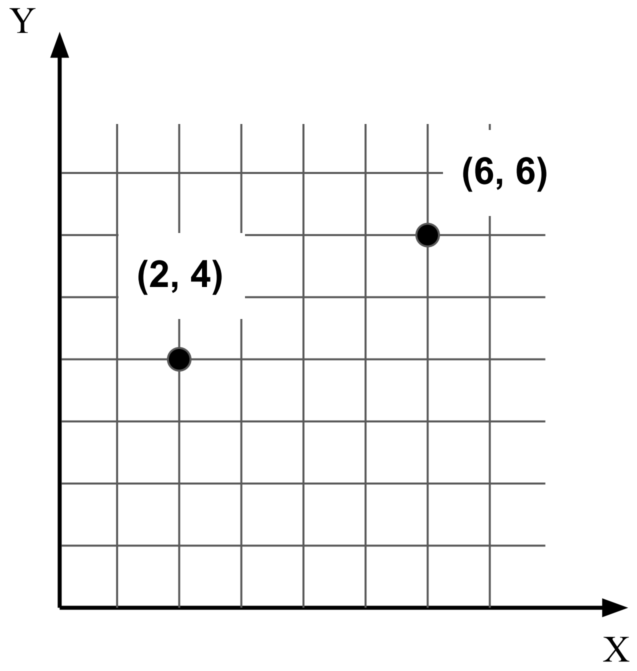
Espacio bi-dimensional



Vectores

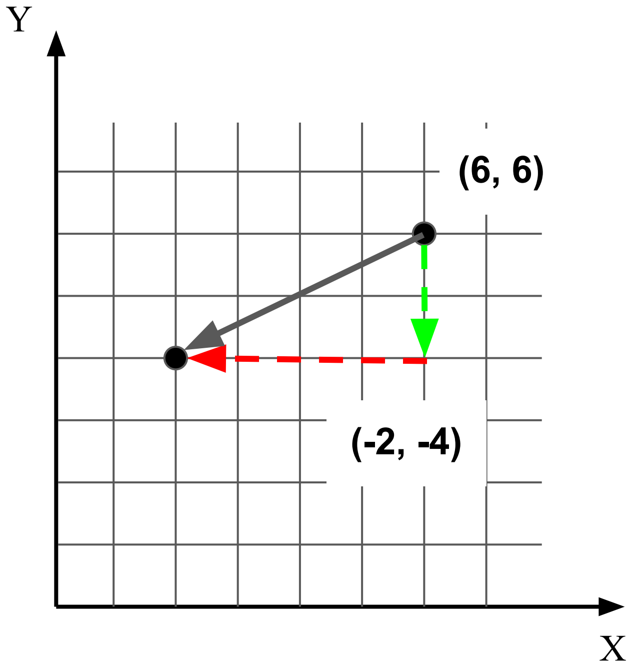
Sistema cartesiano de coordenadas

Espacio bi-dimensional



Sistema cartesiano de coordenadas

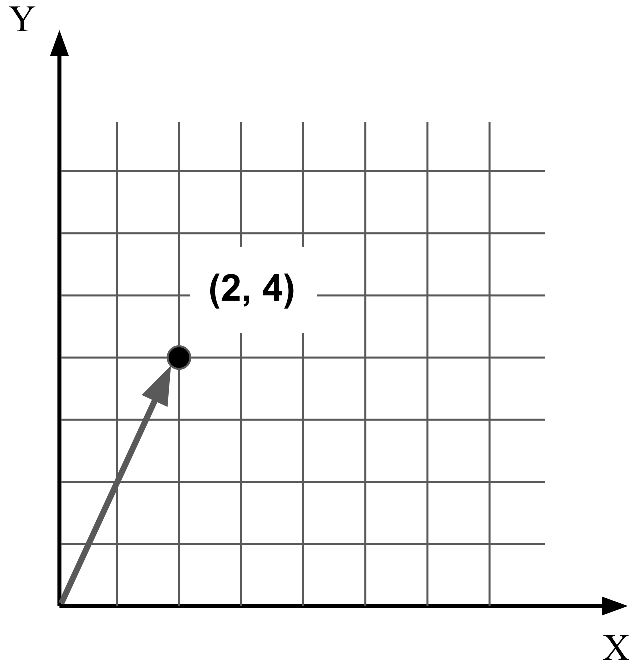
Espacio bi-dimensional



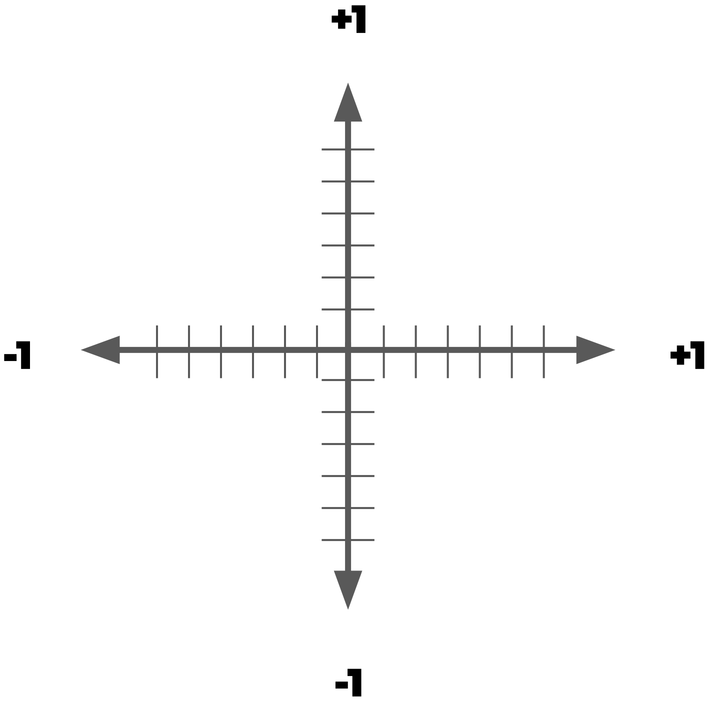
Vectores

Sistema cartesiano de coordenadas

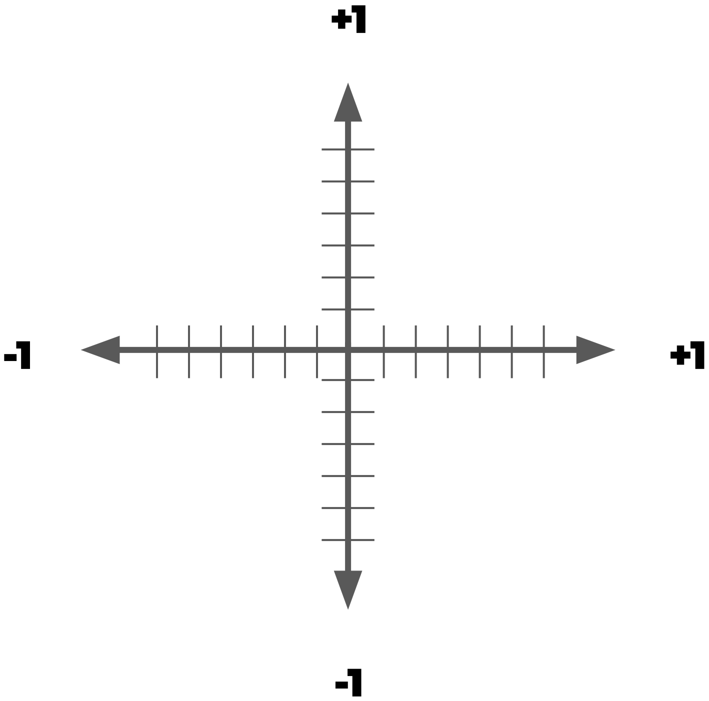
Espacio bi-dimensional



Vectores

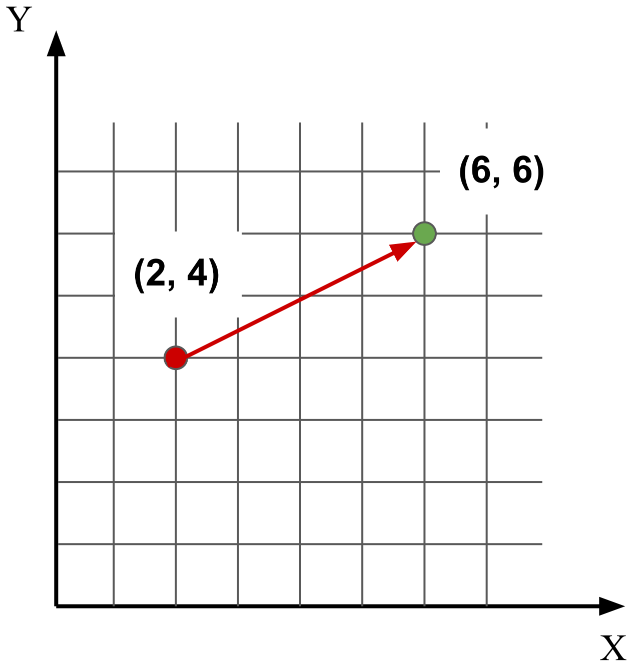


Vectores



Vectores

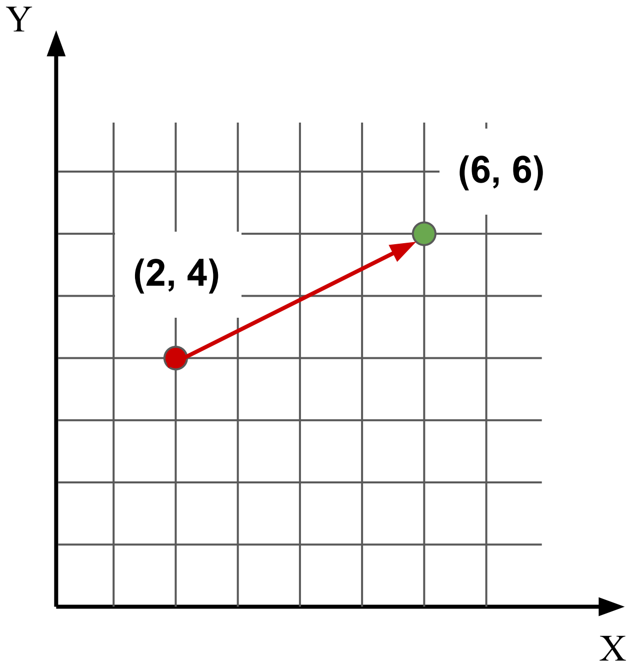
¿Cómo obtener el vector hacia el player?



Vectores

¿Cómo obtener el vector hacia el player?

Destino - Origen = Vector

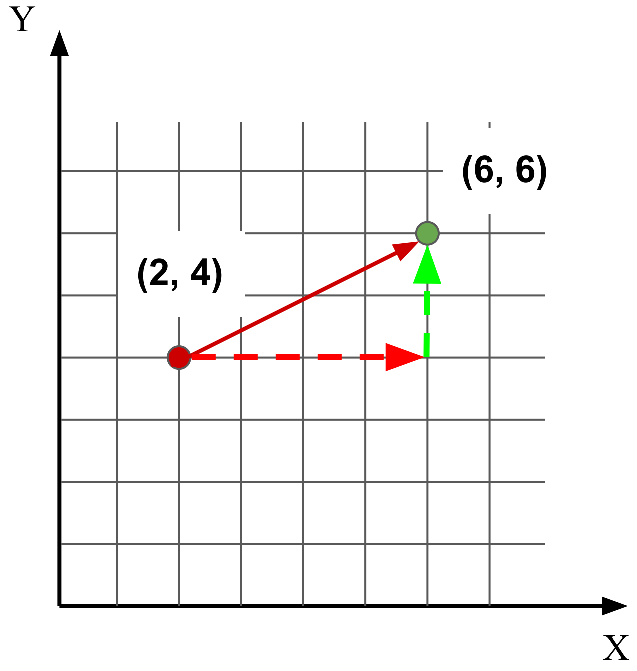


Vectores

¿Cómo obtener el vector hacia el player?

Destino - Origen = Vector

(6, 6) - (2, 4) = (4, 2)

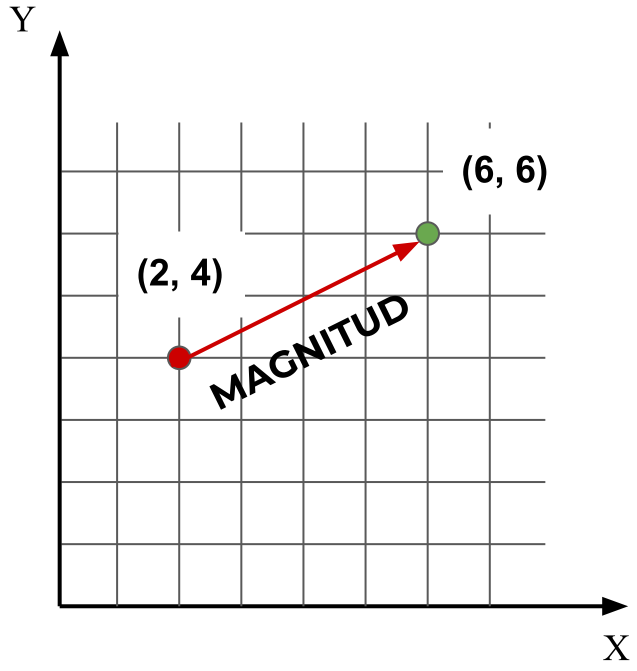


Vectores

¿Cómo obtener el vector hacia el player?

Destino - Origen = Vector

(6, 6) - (2, 4) = (4, 2)


Y
(6, 6)
(2, 4)
MAGNITUD
X

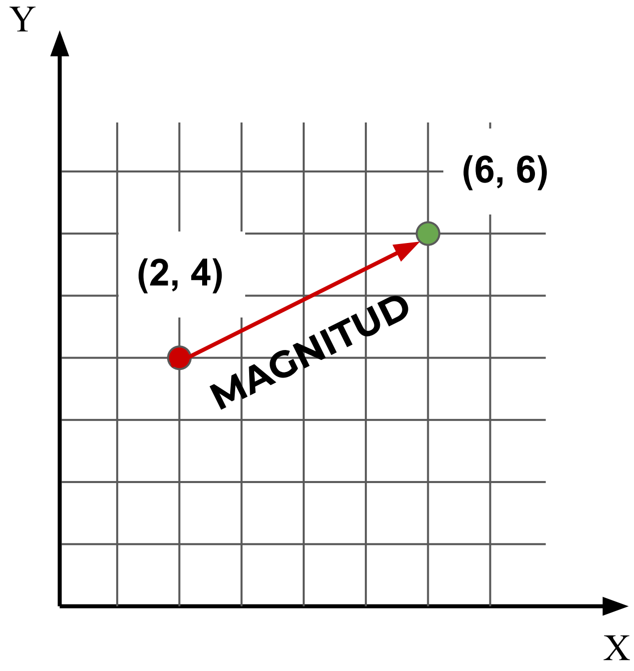
Vectores

¿Cómo obtener el vector hacia el player?

Destino - Origen = Vector

(6, 6) - (2, 4) = (4, 2)

Magnitud = $\sqrt{x^2 + y^2}$


Y
(6, 6)
(2, 4)
MAGNITUD
X

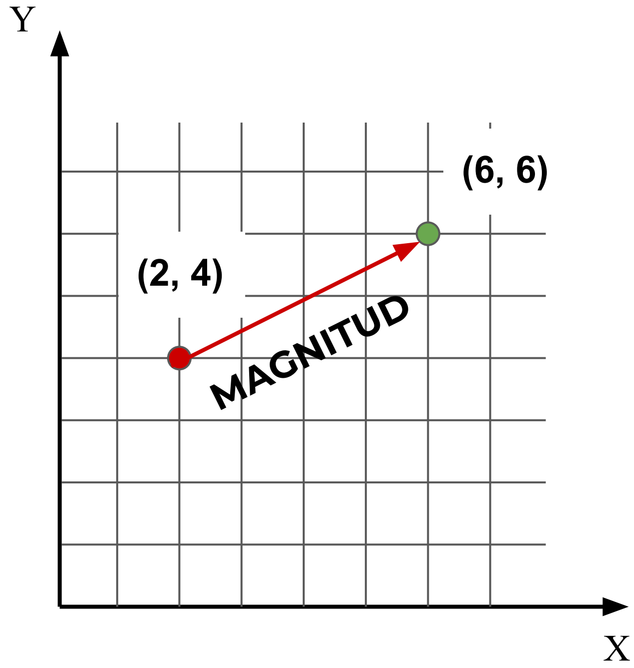
Vectores

¿Cómo obtener el vector hacia el player?

Destino - Origen = Vector

(6, 6) - (2, 4) = (4, 2)

Magnitud = $\sqrt{x^2 + y^2}$ **= 4,47**

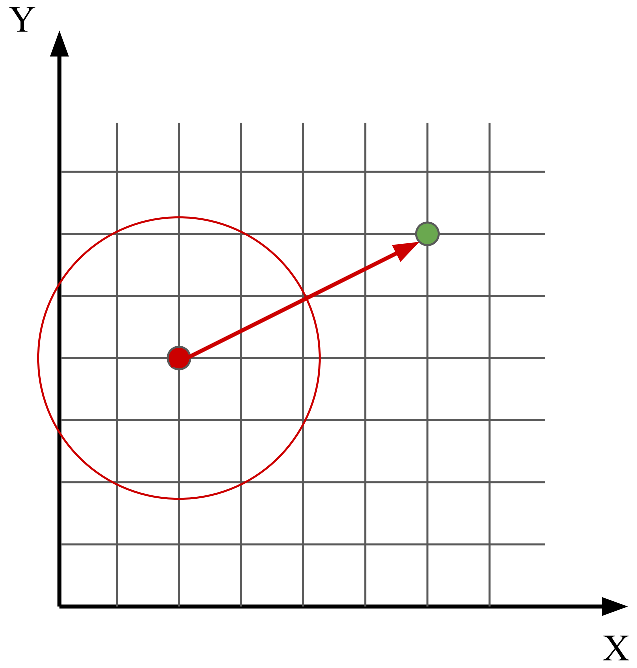

Y
(6, 6)
(2, 4)
MAGNITUD
X

¿Cómo obtener el vector hacia el player?

Destino - Origen = Vector

(6, 6) - (2, 4) = (4, 2)

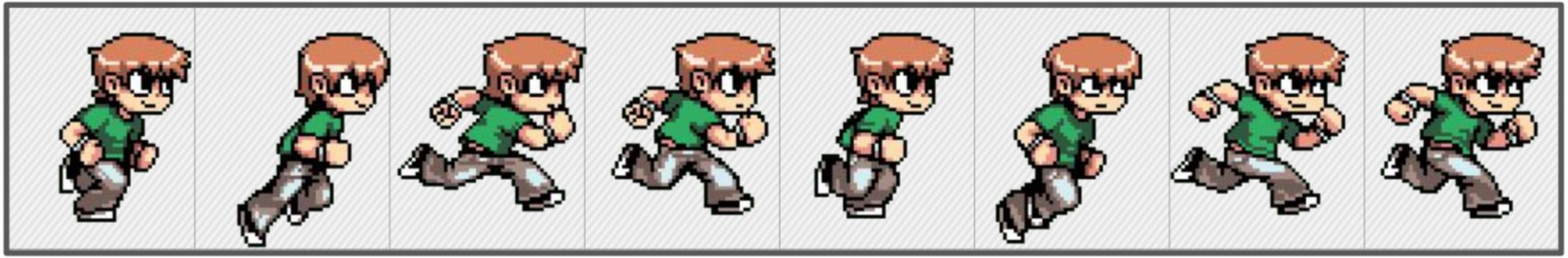
Magnitud = $\sqrt{x^2 + y^2}$ **= 4,47**



Tiempo

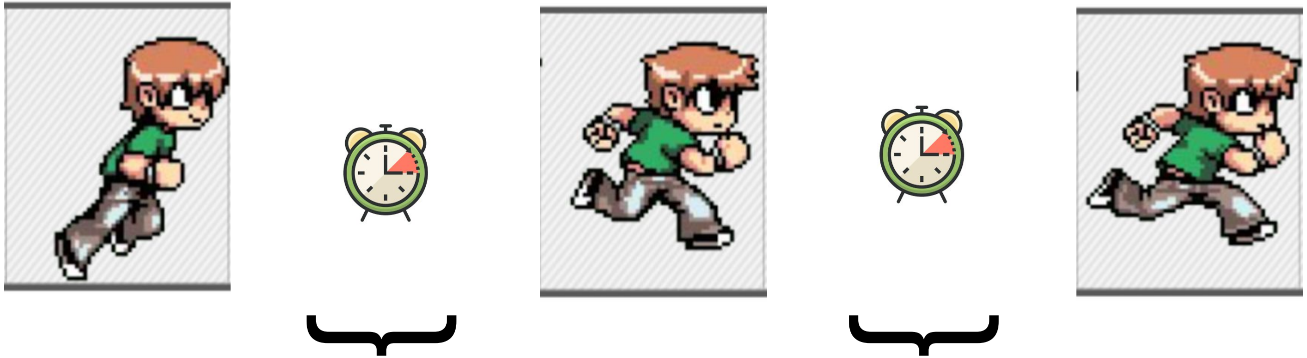
Tiempo

FRAMES



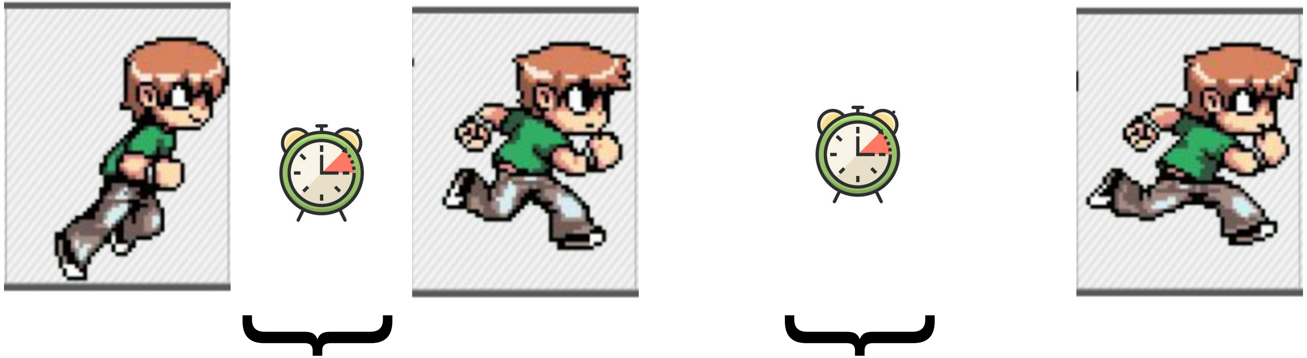
60 fps

Tiempo



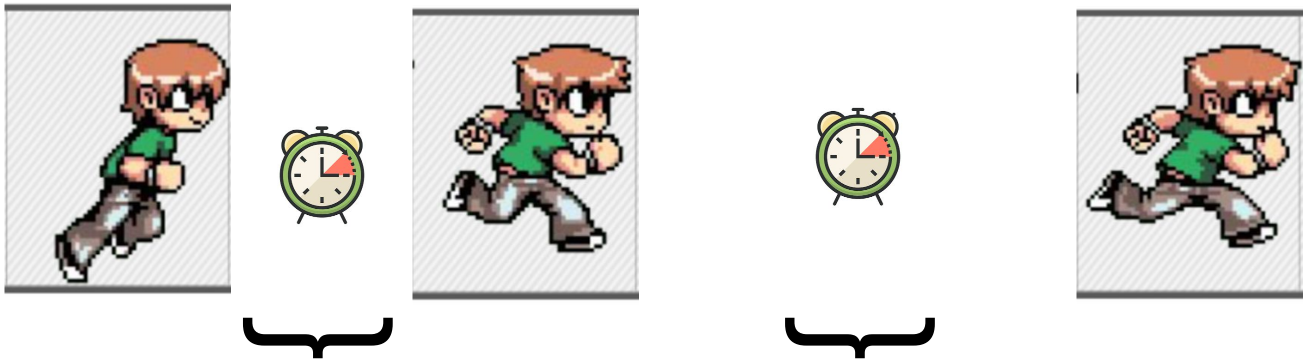
60 fps

Tiempo



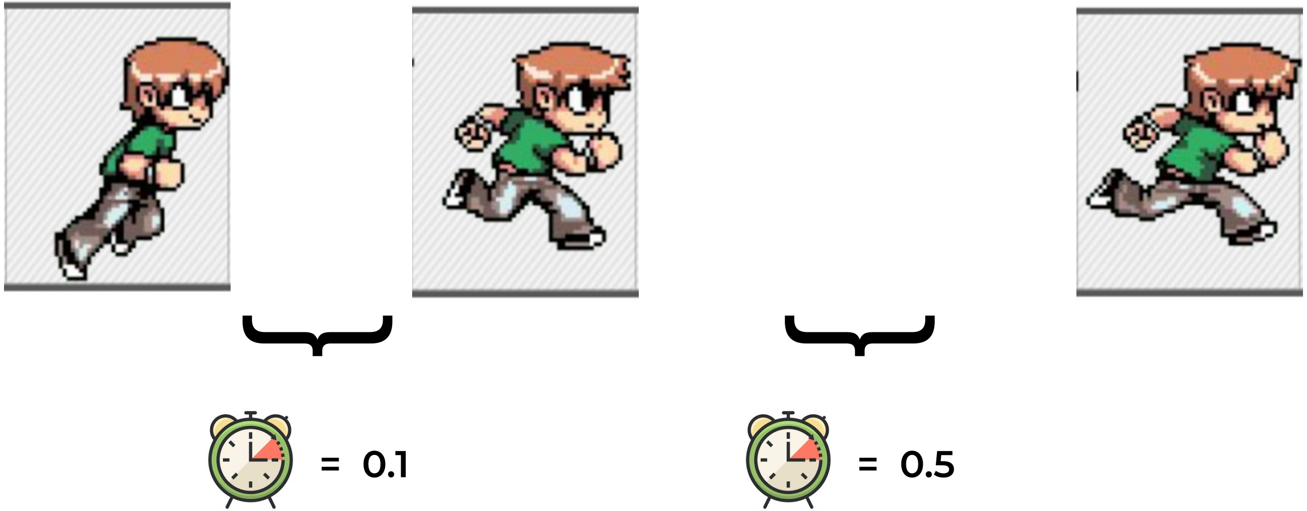
~~60 fps~~

Tiempo



⏰ = **Delta Time**

Tiempo



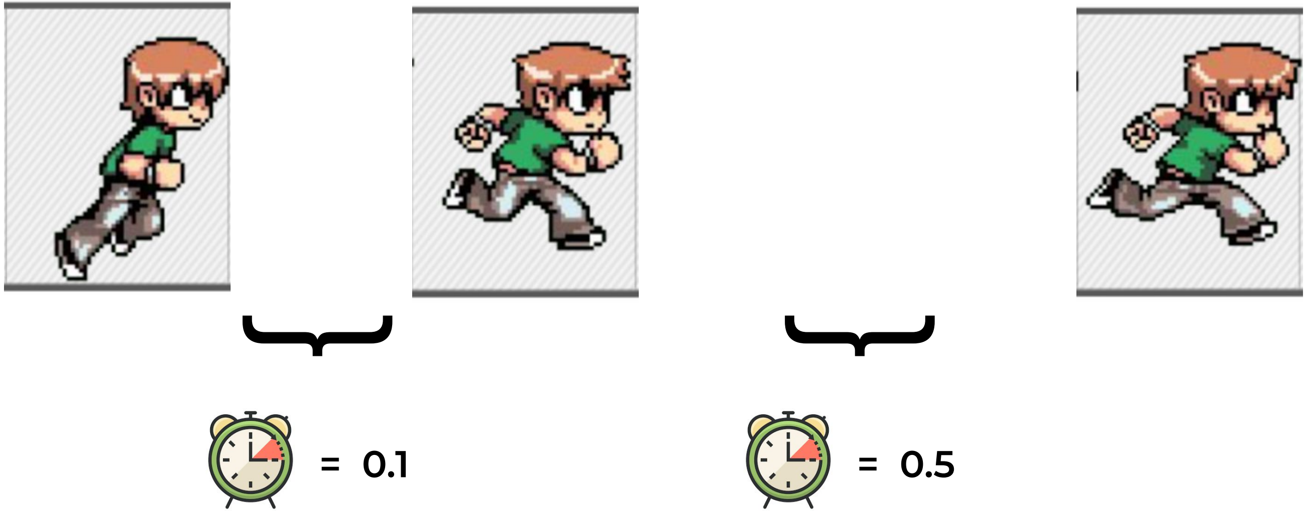
⏰ = 0.1

⏰ = 0.5

Tiempo

Velocidad = 5

Vector = (1, 0)



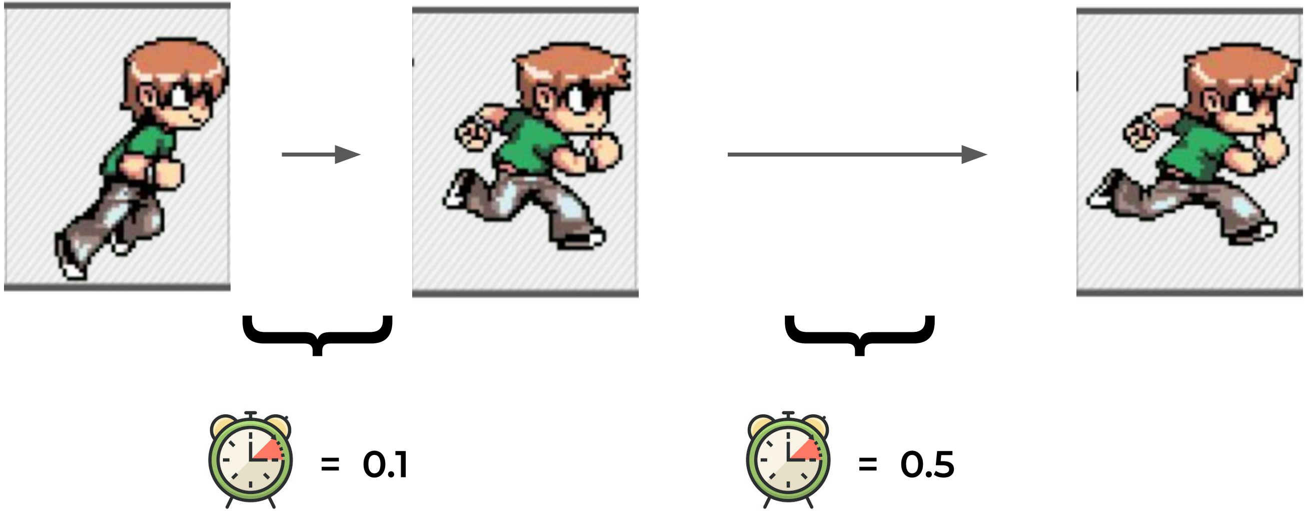
= 0.1

= 0.5

Tiempo

Velocidad = 5

Vector = (1, 0)



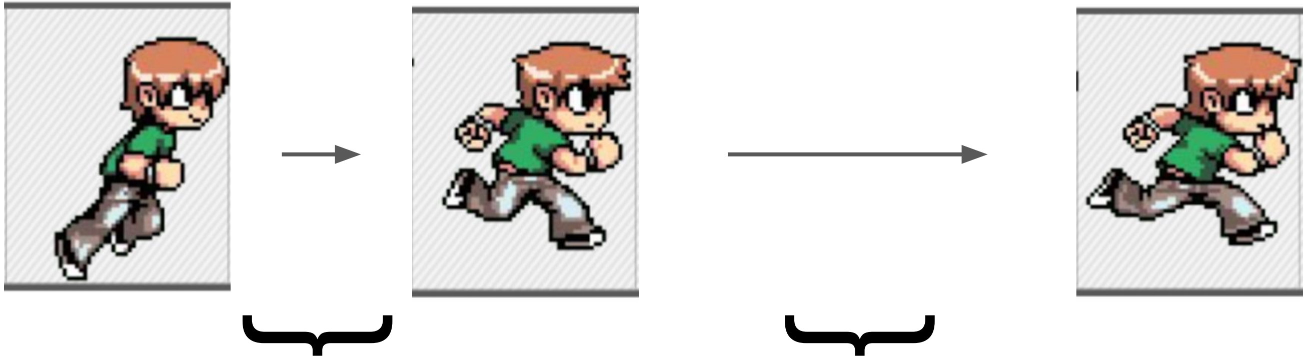
= 0.1

= 0.5

Tiempo

Velocidad = 5

Vector = (1, 0)



⏰ = 0.1

5 * 0.1 = 0.5

⏰ = 0.5

5 * 0.5 = 2.5