

Configurando a visualização

Como vimos, a câmera é o objeto responsável por desenhar os elementos do nosso jogo. Como queremos mostrar dois jogadores, cada um tendo seu próprio espaço de jogo, precisamos duplicar o objeto câmera.

Além de duplicar a câmera, o que mais fizemos para ver os dois aviões na tela?

Selecione uma alternativa

- A** Assim que criamos uma cópia da câmera, essa cópia tem a mesma posição da câmera original. Por isso, precisamos mover ela de lugar para que cada câmera foque em uma parte do jogo.
- B** Precisamos avisar para a cada câmera qual parte da tela ela deve usar para desenhar os elementos que estão no campo de visão dela.
- C** Para vermos os dois aviões na tela, precisamos ter uma câmera apontando para cada um deles e precisamos configurar cada avião para que eles ignorem a existência da câmera.