



BESCHREIBUNG

Bisher haben wir nur eine statische Ansicht unseres Levels. Unser Player Character kann also einfach aus dem Sichtfeld herausspringen. Darum kümmern wir uns nun um die Kamera, damit diese unserem Charakter folgt.

Da wir das Level dynamisch erstellen und es sich auf uns zubewegt, verhindern wir anschließend, dass sich unser PC nach links oder rechts bewegen kann. Der Eindruck der Bewegung erfolgt nur durch die sich von selbst bewegendenden Plattformen.



ZIELE

Löse die folgenden Aufgaben:

- Ergänze den Code um einen Ausdruck, so dass sich die Kamera in Y-Richtung mit unserem Spieler mitbewegt.
- Ändere die Skalierungseinstellung in den **Game Settings** unseres Spiels auf **No changes to the game size**, so dass unser Spiel immer auf die aktuelle Fenster- oder Bildschirmgröße skaliert.
- Positioniere den PC in der Mitte des Layouts.
- Deaktiviere den Code, welcher dem Spieler erlaubt, sich nach links und rechts zu bewegen.
- Sorge dafür, dass die Run Animation weiterhin abgespielt wird, auch wenn dein Charakter eigentlich stillsteht.
- Verschiebe die Kamera einmalig zu Beginn des Spiels (`isFirstFrame()`) um 200 Pixel nach rechts.