

Formato propio de definición de niveles

Los niveles de nuestro juego vendrán definidos con un formato propio, el cual constará de lo siguiente:

Cada nivel constará de tres archivos, los cuales estarán metidos en las carpetas del nivel correspondiente. Estos tres archivos serán los que definan nuestro nivel por separado:

- El primer archivo contendrá la información de la posición de los modelos, realizados con Tiled o con Unity, por tanto, con posibilidad de que sea de cualquiera de estos dos formatos.
- El segundo archivo contendrá la información de los enemigos; sus posiciones, el tipo de enemigo que es, el estado inicial del enemigo, etc. realizado en un simple documento de texto.
- El tercer archivo será igual que el segundo, pero esta vez con las identidades sin IA que habrá en el nivel.

Una vez que tenemos esto definido, dentro de nuestro código haremos un conversor, para convertir estos archivos a un solo binario, para que así la carga del nivel sea mucho más rápida.

Ese binario que obtengamos del conversor, será nuestro formato propio, es decir, que no solo el juego leerá ese formato sino que también guardará o escribirá los eventos que ocurran en este formato, cosa que nos facilitará para más adelante la creación de un editor de niveles de cualquier tipo que se nos ocurra y nos sea útil.