# Documento para la especificación de los niveles

Vamos a usar Tiled para crear los mapas, ya que este programa nos permite crearlos de forma gráfica y tenerlos en formato xml.

Tiled permite usar capas dentro de los mapas, y capas de objetos, las capas de objetos son las que nos permitirán crear los distintos objetos del juego ya sean spwaners, jugadores, muelles o pinchos.

Para los spawners de arma Tiled permite añadir variables extras a los objetos de forma que en nuestro caso serán tipo y modelo de arma. El spawner de arma cargará el arma indicada en las variables de tipo y modelo. Por ejemplo si queremos cargar un revolver tendremos que decirle al spawner que se trata del tipo 1 (pistola), modelo 3(en este caso dependerá del modelo que corresponda al revolver). Y así para todas las armas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ARMA** | **TIPO** | **MODELO** |
| Pistolas | 1 | 1-X |
| Escopetas | 2 | 1-X |
| Fusiles | 3 | 1-X |
| Fusiles Francotirador | 4 | 1-X |
| Explosivos | 5 | 1-X |

Para poner a los jugadores en su posición inicial se usará un spawner de jugadores que funciona de la misma forma solo que esta vez solo tiene un atributo que es el número de jugador.

Para los muelles lo mismo, se meten todos en una capa de objetos y se les asigna un único atributo que es la “fuerza del muelle” en función de si aplica más o menos fuerza al salto.

Los pinchos serán un elemento existente en los mapas pero no se dibujará en pantalla, los pinchos servirán para matar a cualquier jugador que se salga de los límites del mapa.

Para poder implementar las colisiones del mapa y que el motor de físicas lo pueda generar deberemos crear una capa de objetos en Tiled.

La clase “cargador de niveles” será la encargada de leer este xml y sacar los datos necesarios para poder dibujar y crear el mapa por pantalla.