**Formato para la definición de los niveles**

Se hará un formato para el diseño de niveles utilizando la herramienta de motor de juego Unity. Para ello se montará el nivel en esta plataforma y se exportarán los datos necesarios en un fichero para reproducirlo de la misma manera en nuestro juego.

El formato de escritura de fichero será en JSON ya que en Unity existen herramientas que facilita generarlo. Además es un formato bastante utilizado y ya estandarizado de modo que no tenemos que inventarnos un nuevo sistema de formato de escritura.

En Unity utilizaremos un script que recorra todos los gameObjects obteniendo los datos necesarios para después escribirlos en un fichero formato JSON tales como:

* Nombre
* Posición
* Rotación
* Escalado

Puede que utilicemos más datos según los necesitemos en nuestro motor de juego.