# ESPECIFICACIÓN DE FORMATO

## Skyscrapers

## Hito 0

# Propósito del documento

En este documento vamos a definir el formato del fichero que vamos a utilizar para cargar los niveles de nuestro juego.

# Formato

El formato del fichero que utilizamos es TMX, ya que en primer lugar diseñamos los mapas en Tiled dibujando los muros del mapa (luego añadiremos objetos y personajes) desde una perspectiva vista desde arriba, y luego lo cargamos añadiendo objetos en 3D en la matriz del mapa leída.

# Capas

Los mapas contendrán dos capas:

## Capa de textura

Dibujamos el mapa con el tilesheet para después obtener la matriz. Dibujamos desde la perspectiva vista desde arriba, el suelo en color verde y los muros en gris.

Capa de patrones

* **Muros:** Geometría física de los muros del mundo. Puede contener polilineas, círculos y rectángulos.
* Enemigos: Contiene las coordenadas (x,y) de los puntos de spawn de enemigos. (NO HAY ENEMIGOS PUESTOS AUN)