# ESPECIFICACIÓN DE FORMATO

# 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 patrones

# - FORMATO: tmx

- Capas:

- Capas de textura:

- Capas de objetos:

-Paredes: 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.