# 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 (más adelante cuando se tengan los modelados, se añadirán objetos y personajes) desde una perspectiva vista desde arriba, y luego lo cargamos añadiendo objetos en 3D hechos con Blender en la matriz del mapa leída. El suelo lo hemos cargado como un plano desde irrlicht, para no sobrecargar la carga. Más adelante con nuestro motor, los muros no se cargarán por tiles sino leyendo las polilineas del mapa.

# 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.

## Capa de objetos

Se definen las polilíneas y rectángulos de los muros para hacer las colisiones.