**Proyecto**

“***SPACESHIP 1414***”

**Grupo**

“ASYNC GAMES”

"DOCUMENTO DE ESPECIFICACIÓN

DEL FORMATO DE EXPORTACIÓN DE MAPAS"

Para realizar la exportación de nuestros mapas para luego ser puestos en el juego hemos decidido crear nuestra propia herramienta que nos permita hacerlo en vez de usar un formato existente, para ello usaremos la herramienta Unity para crearnos nuestro propio exportador de mapas con su formato propio para luego ser leído.

El tipo de fichero que crearemos será un (se puede elegir entre texto puro, JSON, XML, etc…) y lo estructuraremos conforme hemos creado el mapa. Constará de 3 niveles que los forma: Zona donde se encuentra el personaje – Habitaciones que hay – Objetos que tienen cada habitación. La zona es para saber en qué lugar de la nave se encuentra y cargar las habitaciones correspondientes.

Estructura esquematizada:

* Zona X (1 a n)
  + Habitación (1 a n)
    - Objeto (1 a n)

Ahora describiremos que etiquetas de datos tendrá cada nivel. Si no hay algún dato disponible se pondrá la cadena NULL:

Datos de la zona:

1. Nombre de la zona
2. Tamaño en X
3. Tamaño en Y
4. Tamaño en Z
5. Pos en X
6. Pos en Y
7. Pos en Z
8. Rotación en X
9. Rotación en Y
10. Rotación en Z
11. Total habitaciones
12. Total objetos

Datos de habitación:

1. Nombre de la habitación
2. Tamaño en X
3. Tamaño en Y
4. Tamaño en Z
5. Pos en X
6. Pos en Y
7. Pos en Z
8. Rotación en X
9. Rotación en Y
10. Rotación en Z
11. Total Objetos
12. Fichero de la malla

Datos de los objetos:

1. Nombre del objeto
2. Tamaño en X
3. Tamaño en Y
4. Tamaño en Z
5. Pos en X
6. Pos en Y
7. Pos en Z
8. Rotación en X
9. Rotación en Y
10. Rotación en Z
11. Tipo de objeto (estático o dinámico)
12. Fichero de la malla