

Formateo de niveles

El archivo de texto debe contener una serie de líneas, cada una representando un elemento del juego con sus respectivas coordenadas y, en algunos casos, información adicional.

Los elementos se representan mediante números específicos, y los datos están separados por espacios.

[Identificador del elemento] [Coordenada X] [Coordenada Y] [Datos adicionales]

El mapeo de elementos es el siguiente:

Vacio=0	Ladrillo vacío=1	Ladrillo con monedas=2
Tubería vacía=3	Tubería con piranha=4	Bloque de Pregunta=5
Bandera=6	Princesa Peach=7	
Moneda=20	Estrella=21	Champiñón Verde=22
FlorDeFuego=23	Super Champiñón=24	
Lakitu=40	Koopa Troopa=41	Goomba=42
Spiny=43	Buzzy Beetle=44	Bowser=45

Casos

- **Caso General (Excepto Bloques de Pregunta y Ladrillos con Monedas)**

Cada línea del archivo contiene tres números separados por espacios. El primer número es el identificador del elemento, el segundo es la coordenada x y el tercero es la coordenada y

Identificador elemento	Coordenada x	Coordenada y
------------------------	--------------	--------------

Ejemplo: 42 10 5

Es un Goomba en la posición (10,5)

- **Caso de bloque de Pregunta con Power-Up(Exceptuando moneda)**

Si el bloque de pregunta tiene un power-up, hay un número adicional que representa el tipo de power-up (por ejemplo, estrella, champiñón verde, etc.). Este es un caso para cualquier power up menos monedas, el cual es un caso específico

Identificador elemento	Coordenada x	Coordenada y	Identificador Power up
------------------------	--------------	--------------	------------------------

Ejemplo: 5 8 4 22

Es un bloque de pregunta ubicado en las coordenados (8,4) y tiene en su interior un champiñón verde

- **Caso de ladrillo con Monedas**

En el caso del ladrillo con monedas, después de las coordenadas x e y hay un número que representa la cantidad de monedas contenidas en el ladrillo. Este número puede ir del 1 al 10.

Identificador elemento	Coordenada x	Coordenada y	Cantidad de monedas
------------------------	--------------	--------------	---------------------

Ejemplo: 2 15 3 5

Es un ladrillo con monedas en la coordenada (15,3) el cual tiene 3 monedas en su interior.

- **Caso de bloque de pregunta con monedas**

El bloque de pregunta con monedas tiene tanto un identificador de power-up como una cantidad de monedas. El número que representa el power-up es 20 (moneda), seguido de la cantidad de monedas (del 1 al 10).

Identificador elemento	Coordenada x	Coordenada y	Identificador Power up	Cantidad de Monedas
------------------------	--------------	--------------	------------------------	---------------------

Ejemplo:5 12 7 20 6

Es un bloque de preguntas en las coordenadas(12,7) con 6 monedas en su interior.