

# 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] [CoordenadaX] [CoordenadaY] [Datos adicionales]

El mapeo de elementos es el siguiente:

Vacio = 0	Ladrillo = 1	Tuberia vacia = 2
Tubería con Piranha Plant = 3	Bloque de pregunta con monedas = 4	Bloque de pregunta con monedas = 5
Bandera = 6	Princesa Peach = 7	Bloque solido = 8
Monedas = 20	Estrella = 21	Champiñón verde = 22
Flor de fuego = 23	Super champiñon = 24	
Lakitu = 40	Contexto Koopa Troopa = 41	Goomba = 42
Spiny = 43	Buzzy Beetle = 44	ContextoMario = 45

## • 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 Contexto Koopa Troopa en la posición (10,5)

## • Caso de bloque de Pregunta con Power-Up (exceptuando monedas)

Si el bloque de pregunta tiene un power-up, hay un número adicional que representa el tipo de power-up (por ejemplo, estrella, champiñon 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:** 4 8 4 22

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

### ● 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 (monedas), 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.