**Documentación:**

Crear un cuarto:

Para crear un cuarto se debe considerar lo siguiente:

1. En la carpeta Escenas/Templates existen 2 escenas que sirven de plantilla para crear un cuarto. NarrowRoom es para fotos de 1280 x 1280 y WideRoom es para fotos de 1500 x 1125. Hacer una copia de la que necesites según sea el caso y ponerla en la carpeta Escenas/Cuartos con su nuevo nombre
2. **Cambiarle el nombre a su Nodo raíz por el nombre de la Escena**
3. Añadir un script al Nodo Raiz que extienda al Script llamado “Room.gd”

*Recomendaciones:*

1. Llamar a cada escena de manera apropiada

Crear puertas:

1. Para crear una puerta, se le debe añadir al Nodo padre de las cajas de colision (llamado Nodo, por torpeza) una Area con CollisionShape hija. **El área debe tener por nombre el cuarto al que te llevara si interactuas con esta.**
2. Cambiar el bit de la capa de colisión de la CollisionShape a 4 o “Doors”

Crear Spawn Points:

1. Para crear un SpawnPoint se debe añadir un nodo Spatial a la puerta donde quiera que spawnee el jugador, **el nodo debe de llamarse SpawnPoint**
2. El jugador aparecerá en la posición que usted le ponga al SpawnPoint

**S**