

Formateo de niveles:

Siglas

Personaje: m

Plataformas

Bloque Solido: B

Bloque de Pregunta:?

Ladrillo Solido: S

Tuberia corta: t

Tuberia larga: T

Vacio: v

Enemigos

Goomba:g

Piranha Plant:p

Lakitu: l

Koopa Troopa: k

Buzzy Beetle:b

Spinny:s

Power Ups

Estrella: e

Super Champignon: c

Flor de fuego: f

Champignon Verde:v

Moneda: \$

Bola de fuego: o

Los niveles se leen con un `BufferedReader` que abre el archivo `.txt`, y lee linea por linea y caracter por caracter, y según la posición de la linea y el caracter, se obtiene el x e y donde ira ubicada la entidad en el panel. El nivel se describe en el archivo de texto de manera gráfica e intuitiva, respetando las alturas de las lineas del texto con las ubicaciones en pantalla.

Nivel a generar:

[illegible]

Nivel generado (una parte):

