

FORMATEO DE NIVELES

[modo de juego][numero de nivel]

(SI EL MODO DE JUEGO ES CLASICO):

ENTIDADES

(PALABRA NECESARIA ANTES DE DECLARAR LAS ENTIDADES)

[tipo de entidad]: X=[coordenada X], Y=[coordenada y]

[nombre de jefe]: X=[coordenada X], Y=[coordenada y], ancho=[pixeles de ancho],alto=[pixeles de alto]

(en plataformaEstatica/Quebradiza se le debe aplica en alto, ancho y el estado de Sprite que se quiere)

[tipo de entidad]: X=[coordenada X], Y=[coordenada y], ancho=[pixeles de ancho],alto=[pixeles de alto], Sprite=[numero de Sprite]

(para plataformaMovediza hay que especificar si es lateral o vertical y sus pixeles limite correspondientes, EJEMPLO LAS 2 OPCIONES):

PLATAFORMAMOVEDIZALATERAL: x=100, y=300, limiteizq=50, limiteder=500, sprite=1, ancho=120, alto=24

PLATAFORMAMOVEDIZAASCENSOR: x=332, y=450, limitesup=290, limiteinf=450, sprite=1, ancho=115, alto=25

(para poner pared a la derecha/izquierda del mapa, EJEMPLO)

PAREDIZQUIERDA:X=-16,Y=22, ancho=50, alto=600

PAREDDERECHA: X=750,Y=22, ancho=50, alto=600

(luego de terminar de escribir todas las entidades):

FINENTIDADES

FIN

(ahora si el modo de juego es contrarreloj):

CONTRARRELOG[numero de nivel]

TIEMPOLIMITE:[tiempo limite]

ENTIDADES

(setear las entidades de la manera misma manera que antes, incluido el snowBro y el Jefe)

FINENTIDADES

FIN

(si el modo de juego es supervivencia):

SUPERVIVENCIA[numero de nivel]

PUNTAJEOBJETIVO:[puntaje objetivo]

ENTIDADES

(acá setear el snowBro y el Jefe, además de todos los obstáculos/plataformas del nivel)

OLEADA **(indica que vas a comenzar a describir una oleada)**

[tipo de enemigo]:x=[coordenada x], y = [coordenada y]

FINOLEADA **(indica que terminaste de describir la oleada)**

(puedes poner mas oleadas con el mismo formato)

FINENTIDADES

FIN