# Glosor

Object = ett object börjar med en “{“ och slutar med en “}” och innehåller allt emmellan dem

Array = en lista med saker some omsluts av “[“ och “]”

Variabel = ett namn innom citattecken följt av ett kolon och kan vara ett värde som ett nummer, sträng, object eller array etc. Allt utom arrayer och Object skall vara inom citattecken

all ska vara separerat med ett komma dock inte sista värdet i en array eller ett object

* Stages: array med arrayer som innehåller object vilka är objectives för banan
  + type: typ av objective
    - take\_objective : objectiveet blir avklarat så fort en spelar går in på samma ruta.
    - hold\_objective : objectivet blir är klart så länge en spelare står på en ruta och slutar vara klart om spelare lämnar
    - kill : blir klart om specifierade fienden dör
  + target: namnet Enemyn som ska dödas eller namet på objectiv objektet i tiled
  + image : bilderna som tillhör objectivet lämnas någon bild tom ritas inget ut.
  + active : sökvägen från sprites till bilden innan man tagit objectivet
  + not\_active : sökvägen till bilden efter man tagit objectivet
  + stageEndDialog : the dialog to show att the end of a stage
  + description : den beskrivning av objektivet som dyker upp i listan med objektiven följt av hur många andra med samma description det finns
* nextLevel : sökvägen ifrån “Bin/Data/Tiled” till filen t.ex “SecondTest.json”