

Formateo de Nivel

Desde nuestra clase `cargarNivel(int i)` lo que hacemos es buscar el archivo `.txt` correspondiente al nivel `i`, a través de su ruta. Dicho `.txt` contiene la información necesaria para cargar el nivel, sólo está formado por líneas de números enteros. Estas líneas pueden ser de 3 números separados por un espacio " " donde:

- El primer número nos indica de qué tipo de entidad se trata (la 0 es el personaje, de la 1 a la 30 cargamos las plataformas, de la 31 a 60 los powerUps, de la 61 a 99 los enemigos, y de la 100 en adelante casos especiales).
- El segundo número nos indica la Posición en X de dicha entidad.
- y el tercer número la posición
- Y finalmente, también podemos hallar líneas de 4 números donde los primeros 3 se comportan de la misma forma, pero el 4to indica un comportamiento especial, que solo pasa en los casos de:
 - BLOQUE DE PREGUNTA donde este 4to número es el tipo de PowerUp que contiene (1 AL 30).
 - TUBERÍA el 4to número es básicamente un boolean que informa si la tubería contiene o no una piranha plant (0 NO, 1 SÍ).

La idea es que a medida que se lee e interpreta cada línea, se genere la entidad leída, así hasta la última línea del archivo.

A continuación los números que corresponden a cada entidad son:

0 Personaje

1 Ladrillo Sólido

2 Bloque De Pregunta

3 Bloque Sólido

4 Tubería con Piraña

5 Tubería sin piraña

6 Vacío
31 Moneda
32 Estrella
33 Super Champi
34 Flor de fuego
35 Champi Verde
61 Piranha Plant
62 Lakitu
63 Spiny
64 Buzzy Beetle
65 Goomba
66 Koopa Troopa
100 Bola de fuego