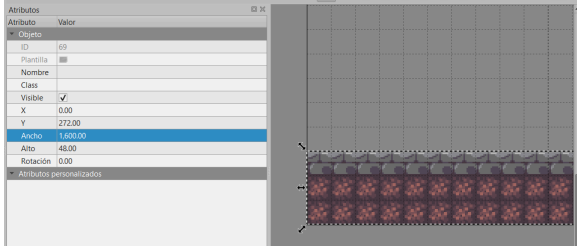
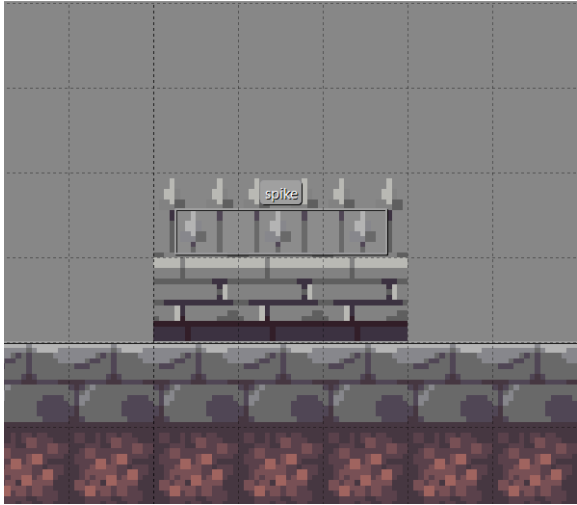







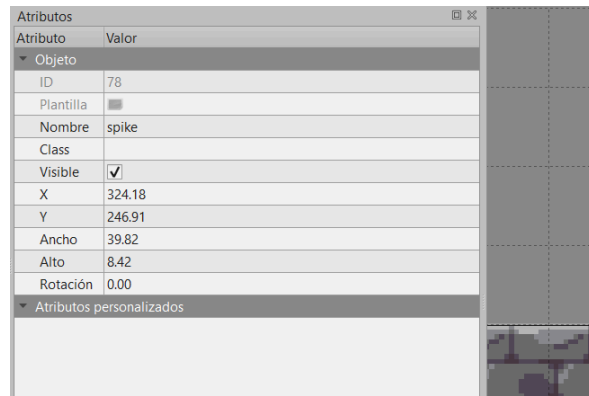


Este escrito tiene como propósito dar información que les pueda resultar útil a la hora de desarrollar mapas en Tiled

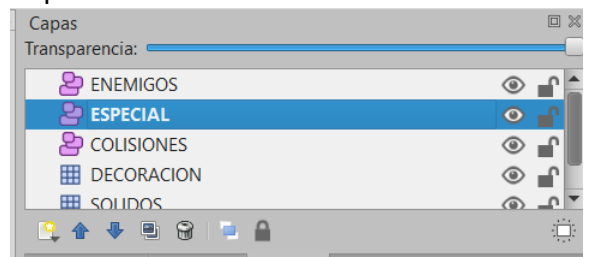
Velocidad del jugador	<p>300 pixeles por segundo</p> <p>18.75 bloques o tiles por segundo</p> <p>Tener en cuenta la velocidad del jugador a la hora de diseñar el mapa, pues el jugador muere a los 100 segundos después de iniciado el juego. Los niveles deben durar alrededor de 60 segundos.</p>
Colisiones exactas	<p>Ciertas colisiones son convenientes colocarlas de manera exacta, un ejemplo de esto es el suelo.</p> 
Colisiones inexactas	<p>Otras colisiones son convenientes colocarlas de manera inexacta, un ejemplo de esto son las "spikes"</p>  <p>Esto se debe a que por ejemplo si la colisión estuviera colocada de manera exacta sobre la imagen, entonces el jugador ante un pequeño roce con las spike perdería vida, lo que sería injusto.</p>
Lista de objetos especiales	spawnpoint(No implementado):

	<p>lugar donde el jugador inicia el juego</p>  <p>deathzone(No implementado): un tipo de colisión que mata al jugador instantáneamente, puede utilizarse para zonas donde el jugador no debería acceder en el juego o en los bloques de lava.</p>  <p>finish: línea de meta del jugador, apenas el jugador la toque, gana.</p>  <p>spike: espigas en español, una colisión que le quita una vida al jugador.</p>  <p>soul: moneda del juego</p>  <p>heart: corazones del juego, el jugador al recogerlos recupera vida.</p>  <p>enemy(No implementado): enemigo</p>  <p>recuerden que las imágenes no importan, lo que importa es el nombre que le pongan al objeto</p>
--	---



Organización del proyecto

Capas:



Para que el mapa funcione se deben incluir las siguientes capas:

ENEMIGOS

ESPECIAL

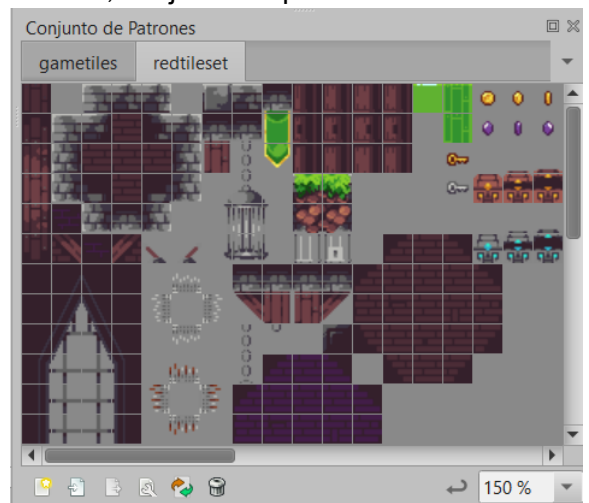
COLISIONES

DECORACION

SOLIDOS

Es importante escribir el nombre de las capas de forma exacta. En el futuro puede que incluyamos una capa que se llame BACKGROUND, sin embargo es mejor si no la incluyen por el momento, ya que no se encuentra implementada.

Tilesets, conjunto de patrones:

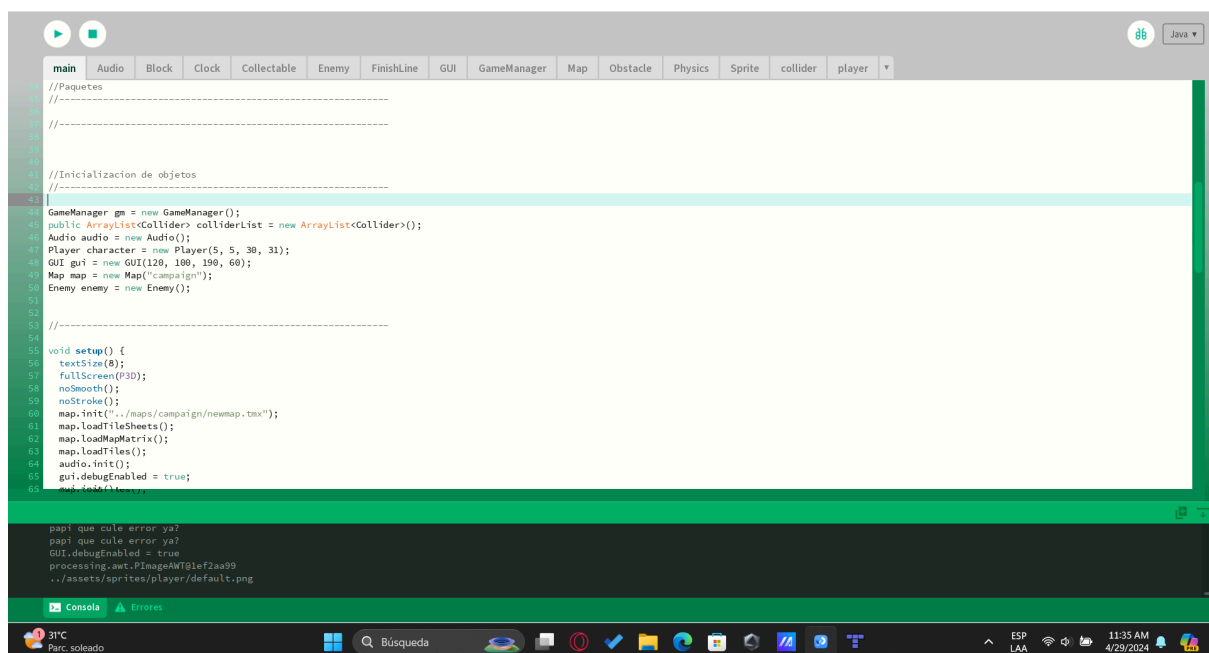


Los tilesets ya se encuentran puestos en la carpeta

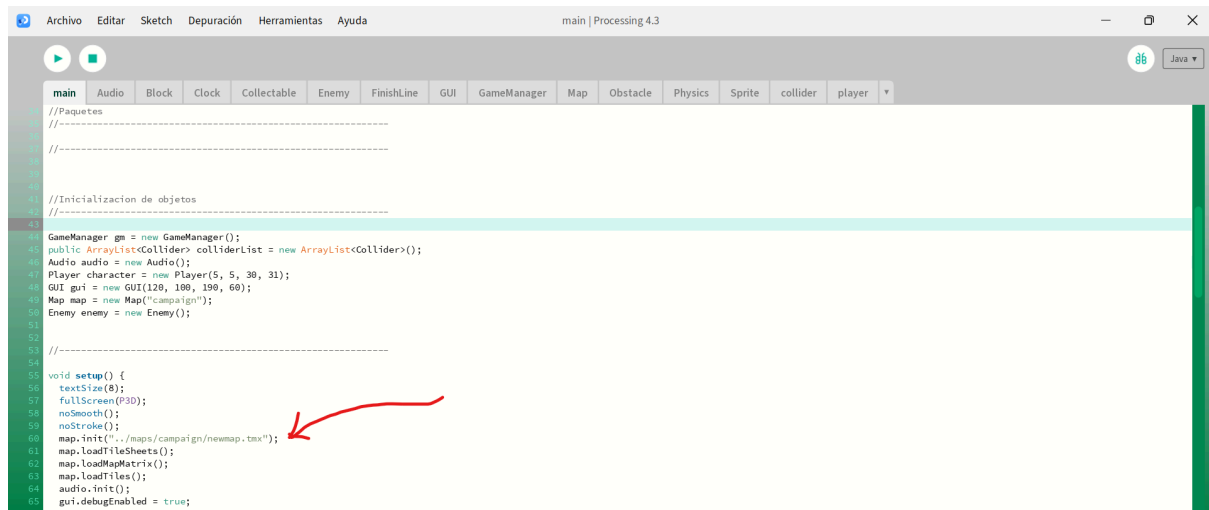
	<p>maps/campaign/ se llaman redtileset.tsx gametiles.tsx</p> <p>añadan redtileset.tsx de primero y el otro de segundo</p> <p>Guardado de mapas: después de haber creado un mapa, el mapa se debe guardar en la carpeta maps/campaign</p> <p>Recuerden mantener su proyecto actualizado, en caso de no estarlo, utilicen github.</p>
--	---

PLAYTEST:

Cuando necesiten probar lo que han desarrollado hasta el momento, jueguen el videojuego



no sin antes cambiar el mapa que van a utilizar

The image shows a screenshot of the Processing IDE interface. At the top, there's a menu bar with options: Archivo, Editar, Sketch, Depuración, Herramientas, Ayuda. Below the menu bar, the title bar says 'main | Processing 4.3'. The main workspace has a toolbar with icons for play, stop, and a dropdown menu showing '86' and 'Java'. Below the toolbar, there's a tab bar with various tabs: main, Audio, Block, Clock, Collectable, Enemy, FinishLine, GUI, GameManager, Map, Obstacle, Physics, Sprite, collider, player. The 'main' tab is selected. The code editor shows the following code:

```
1 //Paquetes
2 //-----
3 //-----
4
5 //Inicialización de objetos
6 //-----
7
8 GameManager gm = new GameManager();
9 public ArrayList<Collider> colliderList = new ArrayList<Collider>();
10 Audio audio = new Audio();
11 Player character = new Player(5, 5, 30, 31);
12 GUI gui = new GUI(120, 100, 190, 60);
13 Map map = new Map("campaign");
14 Enemy enemy = new Enemy();
15
16 //-----
17
18 void setup() {
19   textSize(8);
20   fullScreen(P3D);
21   noSmooth();
22   noStroke();
23   map.init("../maps/campaign/newmap.tmx");
24   map.loadTileSheets();
25   map.loadMapMatrix();
26   map.loadTiles();
27   audio.init();
28   gui.debugEnabled = true;
29 }
```

A red arrow points to the line `map.init("../maps/campaign/newmap.tmx");` in the `setup()` method.

pongan la dirección de su mapa, como todos los mapas se guardan en la misma carpeta, entonces la dirección debe ser:
../maps/campaign/(el nombre de su mapa).tmx