

## ¿Cómo está estructurado nuestro formato?

Nuestro formato esta formado:

- Version
- Titulo
- Musica
- Texturas
- Background
- Foreground
- Objects

## ¿Cómo cargamos los datos? (lectura, validación, etc.)

Primero leemos los datos con la función “getline” y los guardamos en una variable llamada “temp” la cual mostramos por pantalla cada vez que le introducimos un valor nuevo.

Los datos los validamos comprobando con los “if” si son iguales a los datos que queremos y en caso de que los datos no sean correctos, paramos el programa y mostramos un mensaje de error.

## ¿Cómo almacenamos los datos en memoria?

Los datos son almacenados usando punteros, dobles punteros, mapes, structs y vectores de punteros.

Los errores que tiene vuestro proyecto y que no habéis podido solventar (para tenerlo en cuenta durante la corrección)

- No pude arreglar el sprint que hace el jugador al moverse a la derecha y abajo(no se como poner captura de eso)

Capturas del juego



