Práctica Data Driven

Para este ejercicio nuestro objetivo es complementar la arquitectura de entidades, componentes y mensajería que hemos creado con carga de entidades y componentes a partir de ficheros de disco (Game Data Driven). Nuestro objetivo será definir la entidad de la bola con sus componentes y propiedades a partir de uno o varios archivos json.

1.- Añade la libreria RapidJson a tu proyecto:

[Tencent/rapidjson: A fast JSON parser/generator for C++ with both SAX/DOM style API (github.com)](https://github.com/Tencent/rapidjson/)

Descarga el github

Mueve la carpeta **include** a la altura de tu solución

2.- Para probar que has incluido correctamente la librería y familiarizarnos con las funciones:

1. Añade en la carpeta de Release/Data un fichero json con contenido de ejemplo:

| {  "hello": "world",  "t": true ,  "f": false,  "n": null,  "i": 123,  "pi": 3.1416,  "a": [1, 2, 3, 4]  } |
| --- |

1. Lee el contenido del fichero
2. Crear un buffer para dicho fichero:

| // Read the file into a buffer  **char** readBuffer[65536];  rapidjson::FileReadStream is(fp, readBuffer, **sizeof**(readBuffer)); |
| --- |

1. Convierte el buffer en una estructura Document.
2. Utiliza la estructura document y convertirla a variable y pintarlas por pantalla

3.- En la práctica anterior las entidades bolas, se crean a partir de componentes directamente desde código. Para esta práctica define un schema json para construir la entidad de bola. El esquema debe contener componentes y sus valores de inicialización. ([JSON Online Validator and Formatter - JSON Lint](https://jsonlint.com/))

5.- La clase entidad deberá tener un propiedad que indica el nombre del fichero json a partir del cual construirse

4.- Cambia y adapta la interfaz de inicialización de tu world manager para leer los ficheros de las entidades y construir correctamente los objetos.

Nota: En nuestra arquitectura para esta práctica y las sucesivas, podemos asumir que nuestro código sabe la arquitectura del schema. Es decir, no es necesario iterar a través de los json para descubrir sus campos.