

Formateo de niveles

El archivo de texto debe contener una serie de líneas, cada una representando un ÚNICO ELEMENTO DEL JUEGO con sus respectivas coordenadas y, en el caso de las tuberías, información adicional que describirá su altura.

Los elementos se representan mediante números específicos, y los datos están separados por espacios.

[Identificador del elemento] [CoordenadaX] [CoordenadaY] [Datos adicionales]

El mapeo de elementos (es decir, el respectivo identificador de cada uno) es el siguiente:

Vacio = 0	Ladrillo = 1	Tuberia vacia = 2
Tubería con Piranha Plant = 3	Bloque de pregunta = 4	Bandera = 5
Princesa Peach = 6	BloqueSolido = 7	Piso = 8
Moneda = 20		
Lakitu = 40	Contexto Koopa Troopa = 41	Goomba = 42
Spiny = 43	Buzzy Beetle = 44	Contexto Mario = 45

Contexto Mario debe ser generado ÚNICAMENTE en el primer nivel. Los demás niveles utilizarán el primer jugable generado (ya que el jugable es común a todos los niveles).

Los demás power-ups, como la estrella, los champiñones o la flor de fuego, NO tienen un identificador único ya que NO se podrán colocar directamente en un nivel sin estar contenidos en un bloque de preguntas.

La generación de cada uno dentro del bloque de preguntas será aleatoria.

• Caso General (excepto tuberías)

Cada línea del archivo contiene tres números separados por espacios. El primer número es el identificador del elemento, el segundo es la coordenada "x" y el tercero es la coordenada "y".

Identificador elemento	Coordenada x	Coordenada y
------------------------	--------------	--------------

Ejemplo: 42 10 5

Es un Contexto Koopa Troopa en la posición (10,5)

- **Caso de tuberías**

Las tuberías tendrán un parámetro adicional que indicará su altura.

Las alturas de las tuberías variarán de la siguiente manera:

- 1 representa una tubería de altura pequeña.
- 2 representa una tubería de altura mediana.
- 3 representa una tubería de altura alta.

Si el bloque de pregunta tiene un power-up, hay un número adicional que representa el tipo de power-up (por ejemplo, estrella, champiñón verde, etc.). Este es un caso para cualquier power-up menos monedas, el cual es un caso específico.

Identificador tubería (2 ó 3, dependiendo si tiene en su interior una Piranha Plant)	Coordenada x	Coordenada y	Identificador altura (1,2 ó 3)
--	--------------	--------------	-----------------------------------

Ejemplo: 3 8 4 2

Es una tubería con una Piranha Plant en su interior, ubicada en las posiciones 8 en el eje de las “x” y 4 en el eje de las “y”, de altura mediana.