## Guía de Uso — Editor de Mapas

Este documento explica cómo utilizar el editor de mapas desarrollado en Godot, así como una breve descripción de sus principales funcionalidades.

Requisitos previos

- Tener instalado Godot Engine (versión 4.5 estable).  
- Descargar y descomprimir el proyecto editor\_de\_mapas\_undoredo.zip.  
- Asegurarse de que las carpetas assets y src estén dentro del proyecto.

Abrir el proyecto

1. Abre Godot Engine.  
2. Selecciona la opción Importar proyecto.  
3. Busca la carpeta editor-de-mapas dentro del proyecto descomprimido.  
4. Selecciona el archivo project.godot y presiona Abrir.  
5. Una vez cargado, abre la escena principal: ui/editor.tscn.

Interfaz del editor

La interfaz del editor permite crear, editar y guardar mapas utilizando tiles. Incluye las siguientes áreas principales:

- Área del mapa: zona donde se colocan los tiles.  
- Selector de tiles: lista de imágenes disponibles en assets/tiles.  
- Botones principales: Guardar, Cargar, Deshacer (Undo) y Rehacer (Redo).

Funcionalidades principales

-Colocar un tile

Selecciona un tile desde el panel de selección y haz clic en el área del mapa para colocarlo en la posición deseada.

-Eliminar o reemplazar tiles

Selecciona un tile vacío o diferente y haz clic sobre un tile existente para reemplazarlo.

-Deshacer/Rehacer (Undo/Redo)

Usa los botones de deshacer y rehacer para revertir o repetir las últimas acciones. El sistema utiliza dos pilas para almacenar los cambios recientes.

-Guardar mapa

Presiona el botón Guardar. Se generará un archivo JSON dentro de la carpeta mapas/, por defecto con el nombre mapa\_guardado.json.

-Cargar mapa

Presiona el botón Cargar para restaurar el mapa guardado desde mapas/mapa\_guardado.json.

Mapas de ejemplo

El proyecto incluye dos ejemplos de mapas:  
- mapa\_simple.json: un mapa pequeño con pocos tiles.  
- mapa\_complejo.json: un mapa más grande con varios tipos de tiles.  
Puedes abrirlos desde el menú de carga para explorarlos.

Consejos de uso

- Guarda con frecuencia para evitar perder el progreso.  
- Usa Undo/Redo para experimentar sin miedo a cometer errores.  
- Puedes agregar nuevos tiles en assets/tiles/ para ampliar la biblioteca visual.  
- Los archivos JSON son editables, por lo que también puedes modificarlos manualmente.