**Opción 1: -Generación matriz de paredes: “Game: Nuclear Throne”**

1. -Se crea una matriz y se definen las dimensiones tanto de la propia matriz, como de las celdas que la componen. El tamaño de las celdas será el mismo que el tamaño de los “tiles” que usemos.
2. Se crea un objeto que se mueve de forma aleatoria por la matriz. Las casillas en las que se sitúe se etiquetan como suelo. Esto ocurrirá un número predeterminado de veces.
3. Una vez se tienen diferenciados las paredes de los suelos, se colocan los “tiles” atendiendo si la casilla en la que se sitúan está etiquetada como suelo o como pared, y en este último caso, habrá que fijarse también en las paredes vecinas para colocar el “tile” correspondiente.
4. Una vez llegados a este punto, el nivel está casi terminado. Lo único que quedaría sería definir un punto de partida, colocar al jugador en él, definir un punto de salida para avanzar al siguiente nivel, añadir enemigos, trampas, objetos y dar un poco de vida al nivel con elementos como barriles, cajas, hierbas o cambios en el patrón del suelo.

Consideraciones:

* Podría aparecer un nivel con equilibrio entre pasillos y habitaciones o podría aparecer una habitación gigante.
* Podría no haber enemigos o haber uno en cada casilla posible.

**Opción 2: -Generación a base de plantillas diseñadas: “Game: The binding of Isaac”**

1. Los elementos son habitaciones en las que se desarrolla el juego. Estas habitaciones se crean desde plantillas diseñadas a mano en las que se define qué objetos del juego aparecerán en cada una de las casillas de la habitación.

Consideraciones:

* Definir una plantilla base y general que puedan crearse desde ella cambios de estética y posición de elementos