

# Como crear tu propio nivel de mario: comisión 18

1. Descargar la fuente mariov3.ttf en la carpeta fuenteMario
2. En un documento de texto, con la fuente ya equipada se puede empezar a diseñar tu propio nivel siendo cada letra mapeada a una elemento del nivel

Para los enemigos y personajes:

Letra	Q	W	E	R	T	Y	U
Enemigo	Goomba	Buzzy Beetle	Koopa Troopa	Piranha Plant	Spiny	Lakitu	Mario




















Para los bloques:

Letra	A	S	D	F	G	H	J
Plataforma	Bloque de Pregunta	Ladrillo Sólido	Bloque Sólido	Tubería Inferior	Tubería Superior	Vacío	Banderin

Para los PowerUps:

Letra	Z	X	C	V	B
PowerUp	Super Champiñón	Flor de Fuego	Estrella	Monedas	Champiñón Verde

Visualmente quedaría así:

q  ; w  ; e  ; r  ; t  ; y  ; u  ;  
a  ; s  ; d  ; f  ; g  ; h  ; j  ;  
z  ; x  ; c  ; v  ; b  ;

Una vez ya construido el nivel, hay que mandar el archivo a SuperMarioBros/src/Datos/Mapas y cambiarlo por mapa\_1, mapa\_2 o por mapa\_3, sin olvidarse de ponerle el nombre del mapa por el que lo cambio.

Consideraciones a construir el nivel:

Construir paredes a los bordes del nivel para que Mario no se pueda caer por los costados.

Colocar la planta piraña arriba de una Tubería.

Para claridad visual poner el bloque de arriba que sea una tubería superior y las de abajo las inferiores.

No hace falta indicar a los bloques de pregunta que powerUp dan, ellos mismos se encargan.

Tener en cuenta que los enemigos pueden caerse al vacío. Por lo tanto no ponerlos de tal manera que puedan caerse del mapa, de lo contrario cuando llegues a la zona esa no habrá ningún enemigo

Colocar el Vacío debajo del nivel o como mínimo por donde te puedes caer.