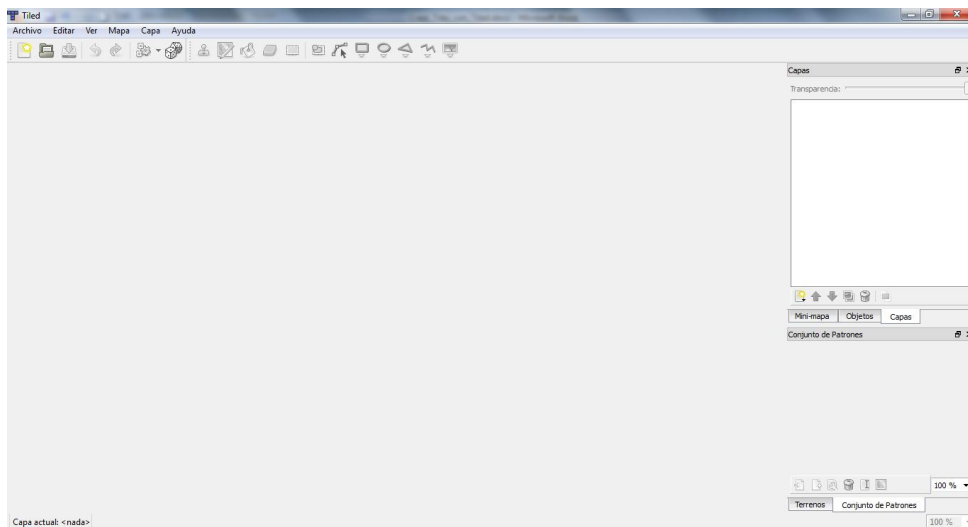


Como crear Tiles con Tiled

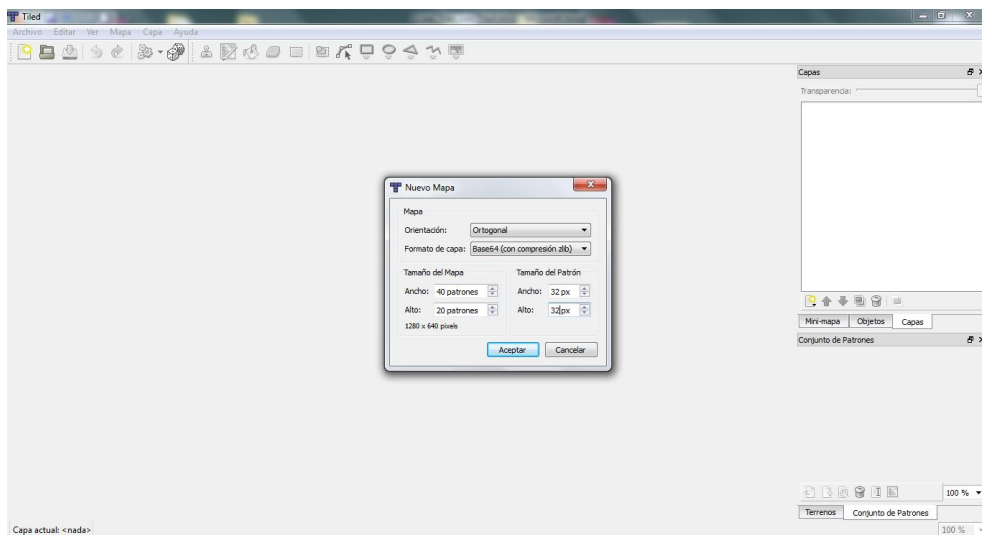
Tiled es un programa gratuito y muy completo que permite crear y editar TilesMaps. El mismo se puede descargar de aquí:

<http://www.mapeditor.org/>

Una vez abierto veremos la siguiente interfaz



Podremos abrir un mapa o bien crear uno nuevo, para ello podemos ir a **Archivo -> nuevo** y veremos lo siguiente:



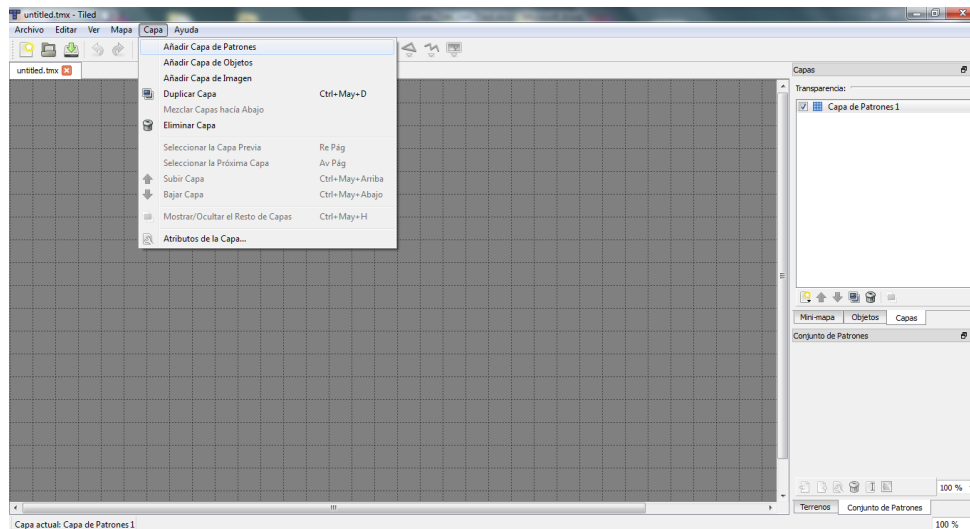
Allí tendremos que especificar la orientación (si será frontal o isométrica), la compresión (no probé todas, pero con Base64 funciona bien) y la configuración del mapa. Nosotros utilizaremos la siguiente imagen:



Donde los patrones son de 32x32. Si elegimos otro tamaño la imagen quedará “mal” cortada. El ancho y alto de mapa está definido por la cantidad de patrones de alto y ancho que queramos.

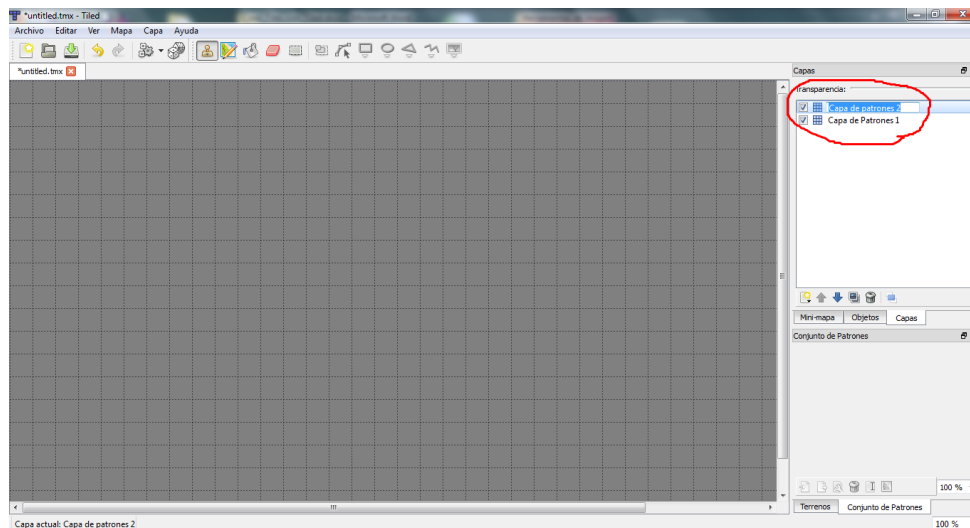
Ahora debemos agregar las capas. Para ello vamos a Capa. Allí podremos agregar 3 tipos de capas:

- **Capa de patrones:** Es la capa donde definiremos el escenario
- **Capa de objetos:** Es la capa donde definiremos los objetos sueltos
- **Capa de imagen:** Es la capa donde tendremos alguna imagen (de fondo, por ejemplo)



Vamos a agregar una nueva capa de patrones en la cual definiremos el mapa que recorrerá nuestro personaje.

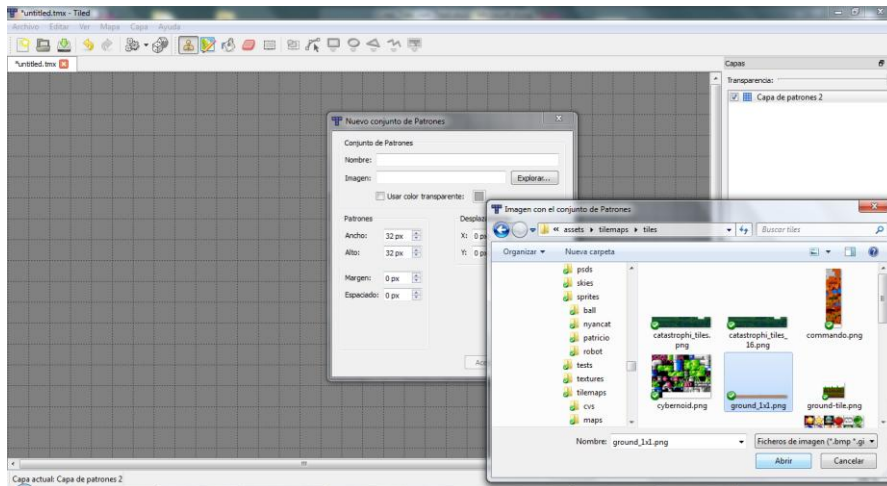
Como podemos ver, se agregó una nueva capa en la parte de “capas”. Capa de Patrones 1 es la capa que viene por defecto, pero para mostrar el paso completo no la utilizaremos, por eso la borraremos y utilizaremos la capa recién creada. A esta capa le llamaremos “piso”.



Ahora lo que debemos hacer es cargar la imagen y crear nuestro mapa. Para ello vamos a

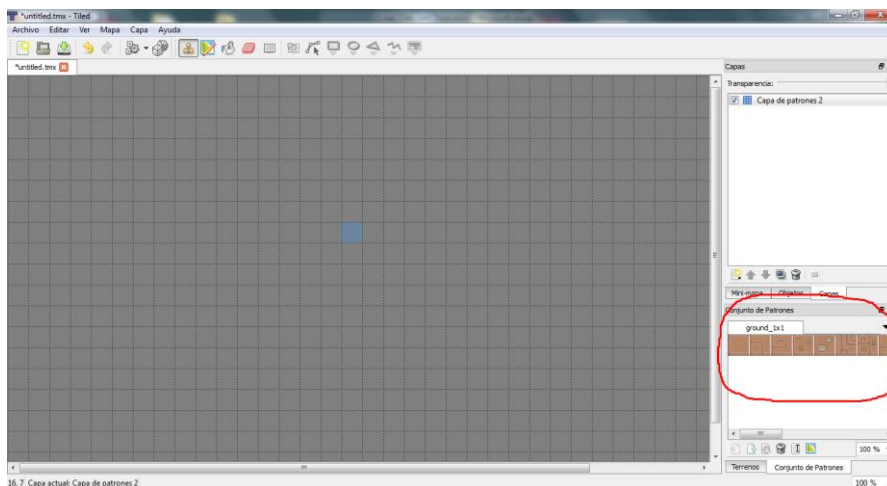
Mapa -> Nuevo conjunto de patrones

Allí podremos cargar la imagen buscándola en nuestros archivos:

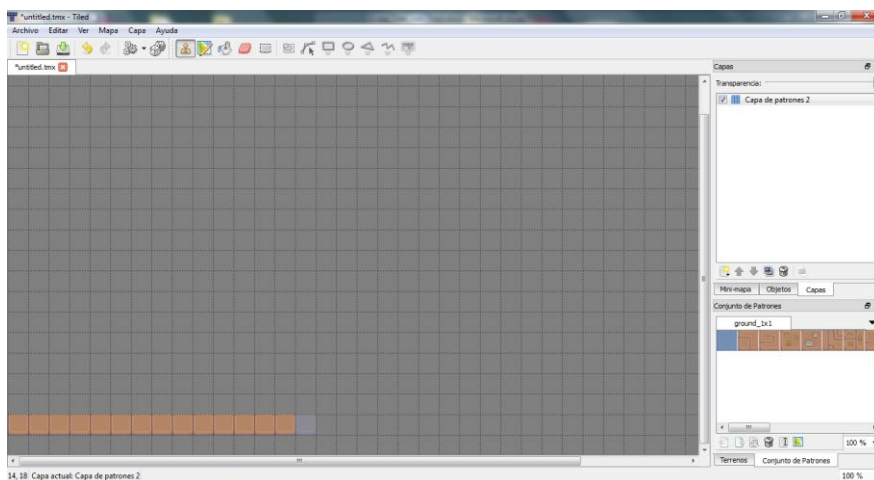


Vemos que automáticamente nos define el nombre y el ancho de los Tiles, a menos que haya algo que modificar, le damos ok.

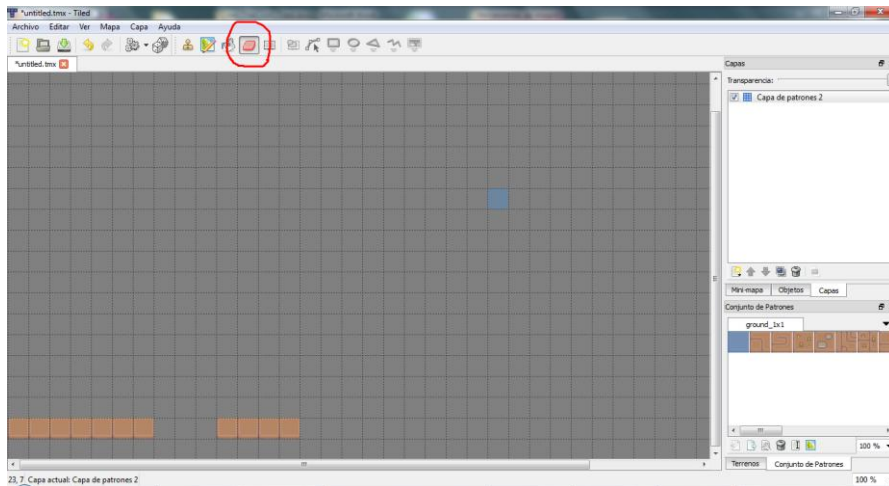
Veremos qué se agregó la imagen al Conjunto de Patrones.



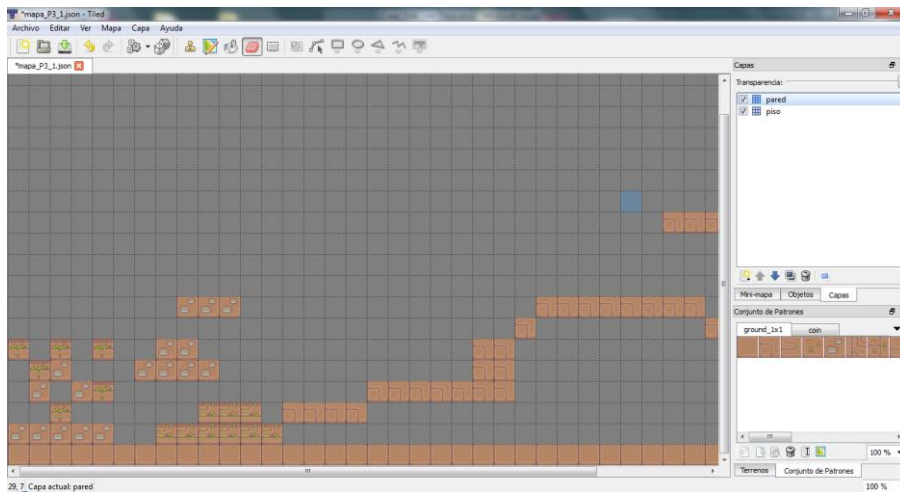
Ahora podremos seleccionar independientemente los Tiles y “dibujar” el mapa que deseemos.



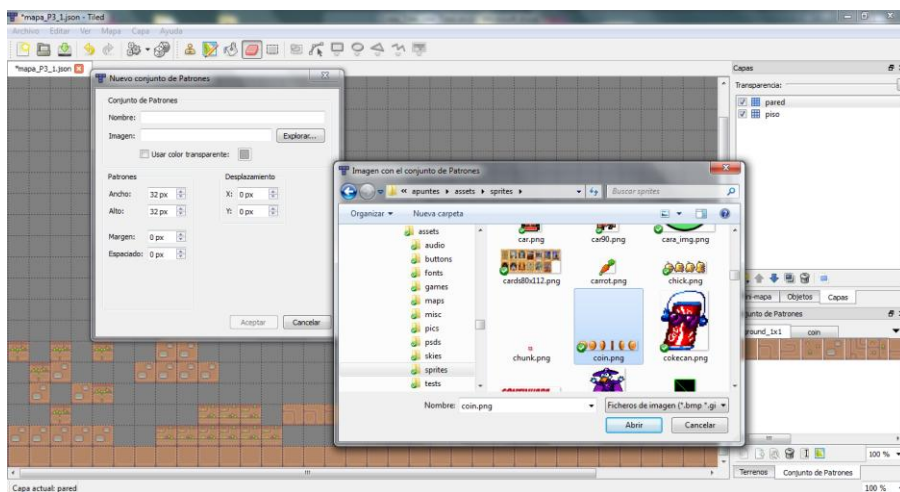
Si quisiéramos borrar un elemento debemos seleccionar la goma en la barra de herramientas:



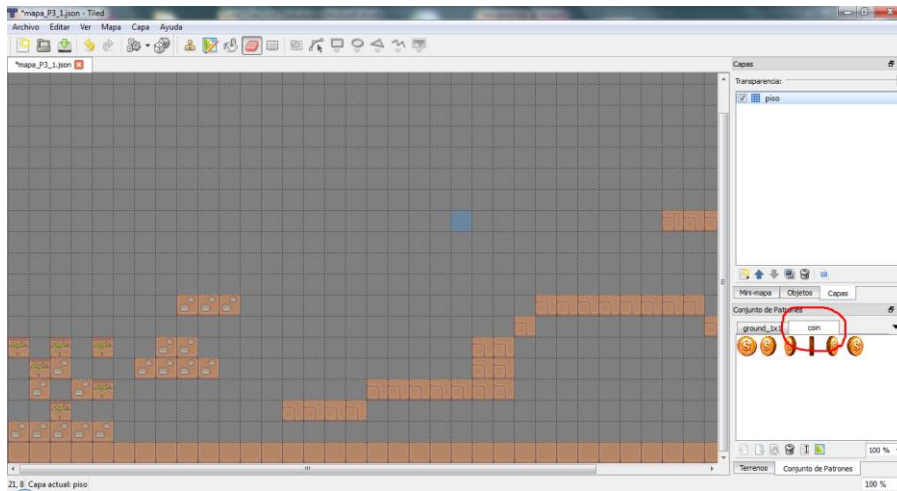
Podremos crear distintas capas, algunas para el piso y otra para las paredes, por ejemplo.



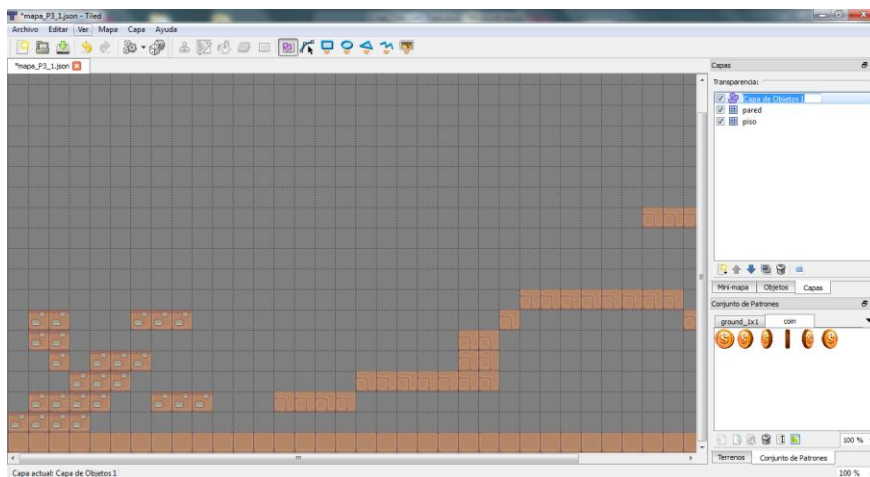
Ahora vamos a cargar unos objetos al mapa, como monedas. Para ello debemos cargar la imagen como lo habíamos hecho antes.



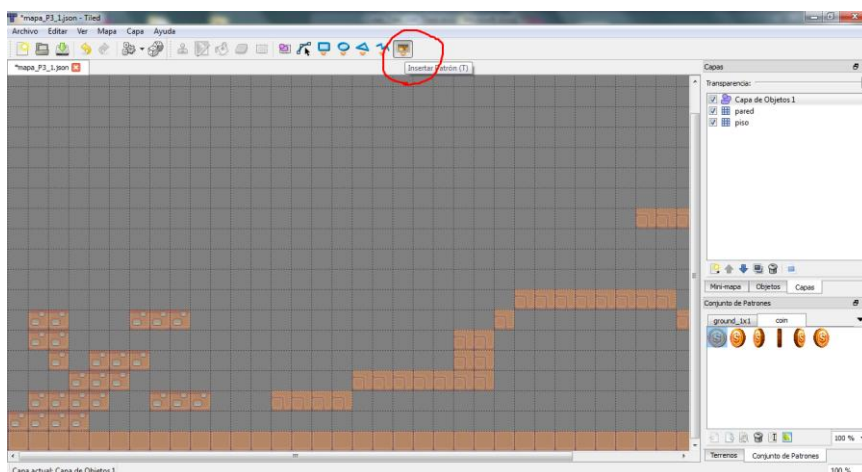
Vemos que se cargó una nueva imagen en el Conjunto de Patrones



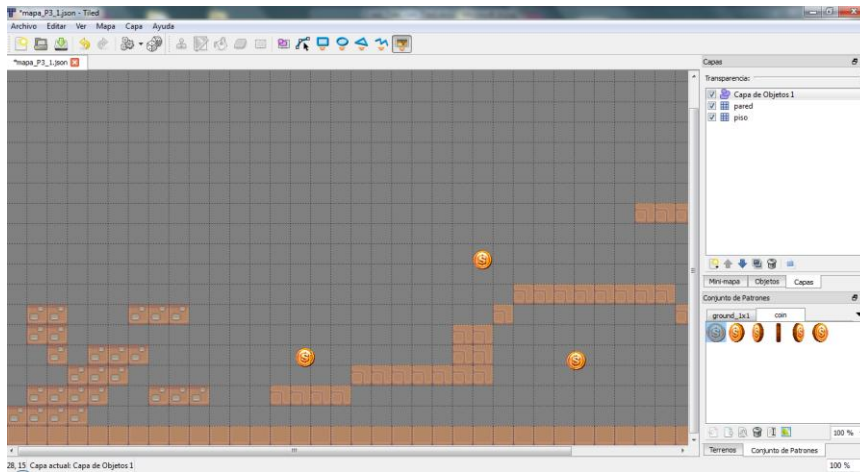
Ahora lo que haremos es crear la capa de objetos que contenga las monedas, para ello iremos a Capa-> Añadir Capa de Objetos. Veremos cómo se agrega una nueva capa, pero esta vez tiene un símbolo diferente, ya que es una capa de objetos:



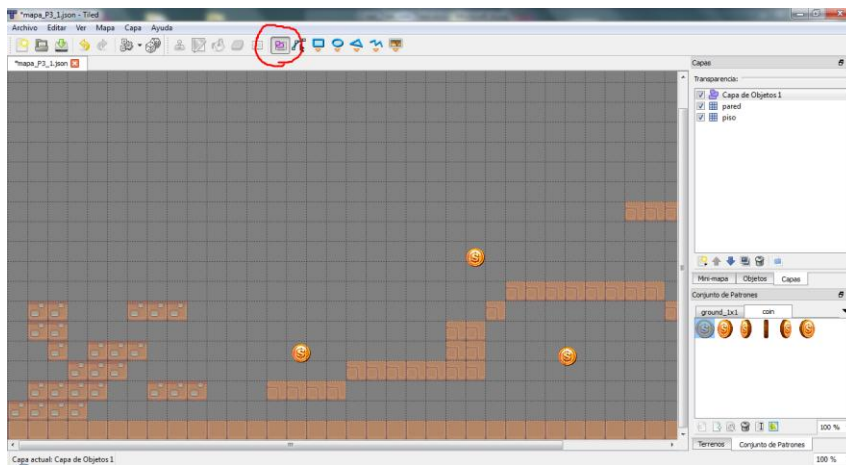
Para insertar un patrón en esta capa debemos seleccionar “insertar patrón” en la barra de herramientas.



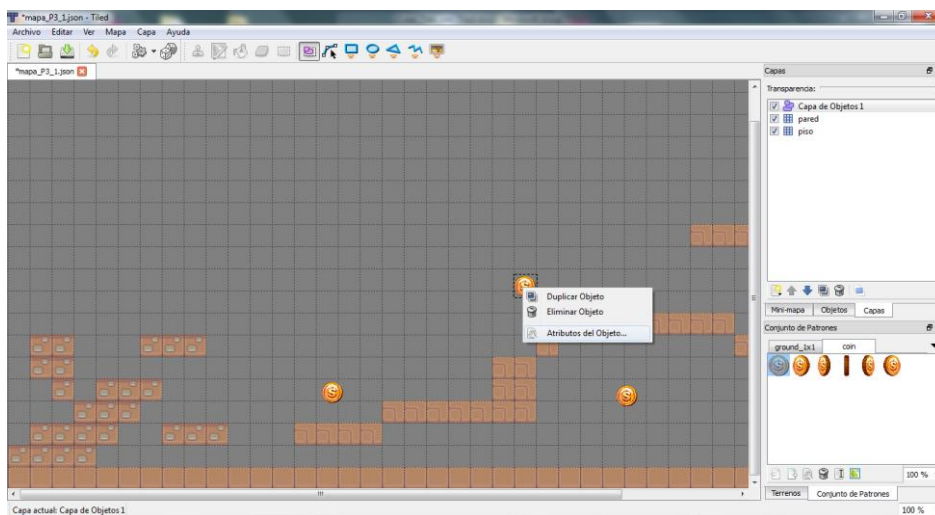
Ahora ya podremos cargar las monedas al mapa. Es importante recordar que debemos tener seleccionada la capa para que los objetos se pinten en ella (para eso la debemos iluminar con el mouse, el tilde es para que se haga visible).



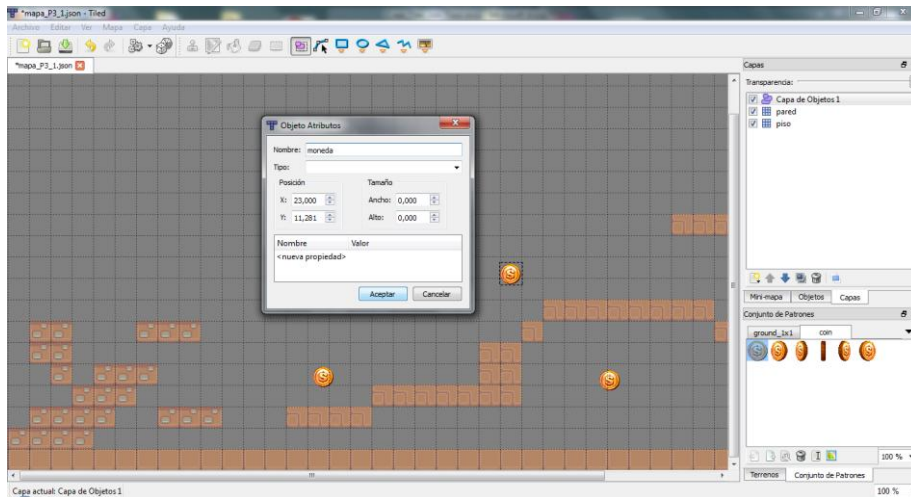
Si quisiéramos borrar un objeto de esta capa, debemos seleccionar la herramienta “seleccionar objeto” en la barra de herramientas.



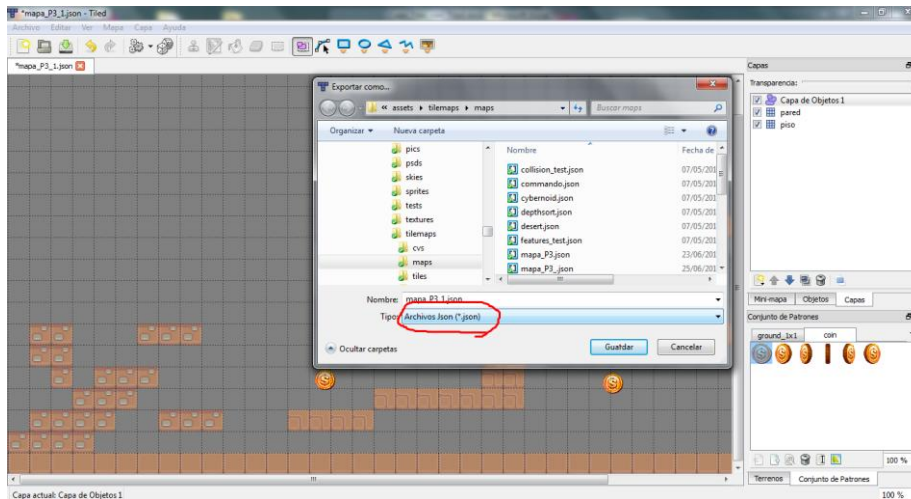
Por último, para poder localizar más fácilmente los objetos, le daremos un nombre a los ítems (a las monedas). Para ello presionamos botón derecho sobre el ítem y ponemos “Atributos del Objeto”



Allí podremos especificar el nombre con algo que nos permite identificarla, por ejemplo, “moneda”.



Finalmente guardaremos nuestro mapa. Para ello vamos a *Archivo -> Exportar como* y seleccionamos la extensión JSON



Con esto concluimos la construcción del mapa. Ahora nos queda ver el GID que le asignó el programa a nuestras monedas (todos los objetos de la misma capa tienen el mismo GID). Para ver eso abrimos el archivo JSON con algún editor de texto y buscamos la capa o el objeto ("moneda" en nuestro caso).

```
18     "opacity":1,  
19     "type":"tilelayer",  
20     "visible":true,  
21     "width":40,  
22     "x":0,  
23     "y":0  
24   },  
25   {  
26     "height":20,  
27     "name":"Capa de Objetos 1",  
28     "objects":[  
29       {  
30         "gid":26  
31         "height":0,  
32         "name":"unaca",  
33         "properties":  
34           {  
35             },  
36           },  
37         "type": "",  
38         "visible":true,  
39         "width":0,  
40         "x":736,  
41         "y":361  
42       },  
43       {  
44         "gid":26,  
45         "height":0,  
46         "name": "",  
47         "properties":
```

El GID es lo que nos pide Phaser para reconocer los objetos, en este caso es "26".