

# Creación de plantilla inicial

Primero de todo, hago una carpeta llamada “version10” en la que clono la [plantilla de Phaser](#) mediante el terminal usando bash.

Después, me pongo sobre la carpeta raíz de la plantilla clonada porque ahí se encuentra el package.json, e instalo todas las dependencias usando npm install. Cuando haya terminado, lanzo el proyecto tal como viene con npm run watch.

El proyecto se lanza correctamente en el navegador, y todo va bien para seguir con los siguientes pasos.

Detengo el comando run watch y ejecuto “npm install --save-dev rollup-plugin-livereload” para instalar la librería del plugin correspondiente, pero sólo en el apartado de desarrollo para ahorrarnos instalarla en el apartado de construcción.

Ahora añado la librería instalada livereload escribiendo un import en el archivo del plugin rollup.config.dev.js.

Esta librería que acabo de instalar e importar sirve para que al lanzar el proyecto en el navegador y realizar cambios en su código, éste se actualice a medida que voy modificando cosas.

Para que el import no genere ningún error, lo añado como objeto JSON al final de todos los objetos que contiene.

Al plugin typescript añado {clean: true} para limpiar la caché de TypeScript cada vez que se ejecute el proyecto, que por defecto no se puede hacer.

Al haber añadido todo esto, vuelvo a ejecutar el proyecto y si modifico algo mientras se está ejecutando se actualiza automáticamente.

Así, cada vez que se actualice lo que hace es volver a compilarse el JS y el archivo del juego en JS será mucho más grande que el de TS porque habrá añadido todo lo necesario de la librería de Phaser y los plugins que le hemos añadido.