

Escena de Carga de Assets

En este vídeo, ya con la version12, empiezo modificando game.ts exportando una clase Juego de tipo Phaser.Game cuyo constructor tiene como parámetro un objeto Phaser.Types.Core.GameConfig y dentro llama al super de esa configuración.

Por lo que en el eventListener la variable de tipo Phaser.Game ahora la modifico para ser tipo Juego.

Creo un nuevo archivo llamado 'carga' para la pantalla de carga del juego. Por lo que importo este archivo en el archivo de configuración.

Pongo a Carga y Nivel1 en scene dentro de un array para que cargue las dos pantallas y sepa su orden.

En carga.ts :

- Declaro dos variables privadas de tipo Phaser.GameObjects.Graphics para representar la barra de carga y la barra de progreso.
- Creo su constructor y dentro llamo a su super con su nombre como parámetro.
- En el método preload() establezco el color de fondo de la cámara de la escena y llamo a un método creaBarras().
- El método creaBarras establece un valor para la barra de carga, establece su modo de relleno y dibuja un rectángulo en unas posiciones y tamaños dados.
- Añado un listener que se irá ejecutando a medida que aumenta el progreso de carga de los assets. Esta función limpia la barra de progreso y la irá rellenando con otro color, y a medida que va aumentando el progreso, más se dibujará.
- Añado otro listener para cuando se hayan cargado todos los assets. Simplemente cargará la 1a escena Nivel1.
- Para cargar el Logo muchas veces y que de tiempo a verlo, hago un bucle donde lo cargaré 1000 veces con identificadores nuevos