

# Clase de Gestión del Jugador

Para agruparlo mejor y tener todo modularizado, debemos tener una clase con todo lo relacionado con el jugador para evitar repetir código.

Creo una nueva clase que extiende de Phaser.Physics.Arcade.Sprite para ello.

Paso todas las variables del control de entrada a la nueva clase, y creo otra de tipo Scene para representar a la escena donde se encuentre el jugador.

Creo un constructor al que le paso un objeto config, que es el encargado de pasar todos los datos del Jugador, y voy pasando las cosas correspondientes desde nivel1 hasta esta nueva clase.

Creo también la función update(), a la que le paso todo lo del control de movimientos del personaje adaptando el código a la clase.

En la escena del nivel 1 tengo que importar esta nueva clase del jugador, y al crear su objeto jugador igualarlo a esta nueva clase.

Cambio el tipo de la variable a Jugador y llamo a su constructor.