

Clase 'Manejador de Niveles'

Voy a sacar el generador de niveles de donde está y lo voy a poner en una clase para poder hacer todos los niveles que quiera.

Pero primero empiezo con el efecto de colisión del enemigo con el jugador :

- En la clase del jugador añado el objeto del efecto de sonido de quitar vida, que lo defino en el constructor junto a los demás efectos de sonido.
- Indico que se reproduzca en la función enemigoToca() cuando corresponda.

Creo una nueva clase que hereda de Scene para el manejador de niveles, llamada manejadorniveles.

Añado una variable de tipo cadena para saber el nombre del nivel que queremos crear.

Voy añadiendo variables referentes a las vidas, la puntuación, el mapa, el jugador, el tiempo del nivel, los enemigos, las plataformas móviles, el sonido y los recolectables. Las pongo en protected porque si fueran privadas sólo las podría usar el padre.

En todos los archivos que tengan que ver cambio las variables tipo Nivel1 por ManejadorNivel.

En la escena Nivel1 :

- Importo el ManejadorNivel
- Nivel1 ahora va a extender de ManejadorNivel
- Elimino todo porque ahora se está creando mal
- Por lo que ahora hago su constructor llamando a super() con su nombre como parámetro
- Hago el create() con sus tres funciones necesarias, aportando sus parámetros con las constantes para los nombres de las diferentes cosas