

Plataformas En Movimiento

Primero añado el objeto/plataforma que quiero que se mueva, y actualizo el mapa en tiled con una nueva capa de objetos con objetos correspondientes a las plataformas que quiero que se muevan.

Después establezco la carga de las plataformas en la escena de carga.

Creo una nueva clase del tipo `Physics.Arcade.Group`, que sea exportable y le importo las clases de `Nivel1` y `Constantes`.

- Creo sus variables privadas referentes al Nivel, a su velocidad y a su eje de movimiento.
- Hago su constructor con los parámetros adecuados, llamo a `super()` con algunos de ellos, establezco los datos de las variables y gestiono el añadir las plataformas al mapa junto con sus propiedades velocidad, fricción, textura...
- Hago su `update()` indicando sus propiedades correspondientes.

En la escena del Nivel 1 importo la clase de Plataformas Móviles para poder trabajar con ellas y creo dos variables de ese tipo, para las horizontales y las verticales.

- Las defino en el `create()`.
- Llamo a su propio `update()` en el `update()`.