

# Creación de TileMaps con Tiled

Usaré la herramienta Tiled para hacer el mapa del juego.

Al crear un mapa, establezco sus dimensiones y las dimensiones del patrón, que en este caso van a ser de 16px por 16px.

Guardo el archivo como JSON en una carpeta que creo dentro de la carpeta 'assets' del juego llamada 'niveles'.

Ahora indico el Tileset a usar, la imagen Terrain que está en el conjunto de assets que descargué en el anterior vídeo.

Y una vez adjuntado, puedo usar celdas de 16x16 basadas en la imagen para crear mi mapa.

Pongo unos cuantos cubos de terreno para hacer una plataforma, y edito el nombre de la capa donde las pongo para que sea uno más intuitivo, ya que lo usaré más adelante en TypeScript para conseguir el nivel.