

# Posición del Jugador y Objeto Final

Para el último vídeo del curso, estableceré una posición inicial para el personaje en Tiled y un objeto final.

Primero amplío un poco el mapa del nivel 1 en Tiled y creo capas de objetos para el Jugador y la posición final del nivel, en las que pongo Puntos para el spawn y la finalización del nivel.

Actualizo el archivo de constantes con la constante de posición final en el mapa.

En la escena del nivel 1, justo después de cargar el TileMap especifico que la cámara siga al jugador en el nivel.

Cambio la posición de creación del jugador a antes de la definición del tilemap para que las cámaras no sigan a un objeto nulo.

Creo una nueva carpeta dentro de 'imágenes' donde añado la imagen del objeto final.

Actualizo el archivo de constantes.

Cargo este objeto en la escena de carga con su constante correspondiente.

Y la defino en la escena de nivel 1 directamente en update(), estableciéndole su tamaño, sus bordes de colisión y su collider para cuando el jugador lo toque.

Quito el texto interactivo de Vidas porque ya no nos hará falta.

Para colocar al jugador en la posición creada con el punto en el TileMap, lo busco primero y si se encuentra se crea llamando a su constructor.