

# Carga y Animaciones

Primero de todo, añado una carpeta más a la carpeta de imágenes para los enemigos del juego.

Actualizo el archivo de constantes con un nuevo objeto para los enemigos, que a su vez contiene otros objetos por cada tipo de enemigo.

En la escena de carga, cargo los spritesheets de los enemigos indicando ID, localización y dimensión de frames.

Creo una nueva clase llamada Enemigos, que extiende de Arcade Group, que significa un grupo de spritesheets con físicas.

- Hago su constructor con parámetros que tienen que ver con el enemigo.
- En el constructor actualizo las variables privadas y añado sus objetos
- También añado físicas y creo sus animaciones en el constructor.
- Uso la función map para dotar a todos los enemigos la capacidad de movimiento.
- Creo la función mueveEnemigo() para establecer en qué dirección y a qué velocidad irá cada enemigo.
- Creo su función update() para controlar si el enemigo está parado o bloqueado.

En la escena de nivel 1 :

- Pongo la variable mapaNivel a pública para poder usarla en el constructor de los enemigos.
- Importo la clase de Enemigos.
- Creo la variable del grupo de enemigos, en el create() los defino y en update() llamo a su función update() para actualizarlos.

En Tiled, aumento un poco el nivel 1 y creo una nueva capa de objetos para crear sus spawn points llamándolos con el mismo nombre que el tipo de enemigo que queremos spawnear por las constantes, copiando y pegando el mismo punto se pueden hacer varios spawn points del mismo enemigo.