

TileMaps y TileSets desde Phaser

Todos los indicadores y nombres que pueden ir entrecomillados, se definirán en el archivo de constantes. Tales como los nombres en el Tiled del mapa, capas, etc...

En el archivo carga aplico las constantes necesarias.

Después, dejo de cargar 100 veces el logo para dejar solo el load.image.

Además cargaremos el mapa y el tileset, indicando sus nombres con las constantes previamente definidas.

En la escena Nivel 1, defino 3 variables privadas nuevas para el tilemap, el tileset y la capa creada en éste. Ahora se mostrarán en la escena del Nivel 1.

Si se modifica el TiledMap en Tiled, para que se vean los cambios hay que recargar la página del server.