

# Objetos Recolectables

Primero, me descargo los assets necesarios para los objetos recolectables y los añado a la carpeta assets del proyecto.

En el TiledMap creo una nueva capa de objetos para los recolectables, y pongo varios en el nivel 1.

Añado las constantes correspondientes a los recolectables en el archivo de constantes.

En la escena de carga, cargo las spritesheet de los recolectables indicando sus tamaños.

Creo una clase nueva en gameobjects para los recolectables, donde :

- Extiende de Arcade Group
- Tiene una propiedad de tipo Escena Nivel 1
- Tiene un constructor donde le paso sus parámetros necesarios
- En el constructor define sus variables, llama a super, crea los objetos recolectables con sus animaciones y físicas

En el Nivel 1 :

- Añado variables privadas para cada grupo de recolectables
- Las defino en create() con sus propiedades correspondientes y una función del jugador llamada recolecta() que después haré

En la clase del Jugador :

- Añado variables de tipo efecto de sonido para las acciones de caer, saltar y recolectar
- Defino estos sonidos en el constructor
- Reproduzco los sonidos en el momento en el que deben ser reproducidos, en las funciones update(), enemigoToca() o recolecta()
- Creo la función recolecta(), que define las acciones a realizar por el jugador cuando recolecta un objeto

Ahora añado los nuevos efectos del jugador sobre los recolectables en la escena de carga.