

# Importar y Exportar Módulos

Para realizar las acciones de este vídeo, he copiado la carpeta version10 y la he renombrado a version11.

En version11, empezaremos a estructurarlo de manera modular.

En la clase del juego, añado un Listener llamado `window.addEventListener` especificándole como parámetros 'load' que se refiere al momento donde carga el juego y la definición de la escena principal a cargar.

Así especifico que hasta que no cargue el juego no se defina la escena principal, está bien hacer esto por temas de seguridad.

En la carpeta "src" creo otro archivo TS llamado "configuracion" donde pongo la constante `config`, para establecer las mismas especificaciones de configuración a todas las escenas del juego.

Creo una carpeta dentro de "src" llamada "escenas", donde añadiré ahí todas las escenas del juego.

En escenas, creo un archivo TS llamado "nivel1" donde pondré el código y las funciones del archivo inicial "game", y cambiaré el nombre de la clase a "Nivel1". Me aseguro de que los nombres de los métodos estén bien.

Y ahora en el archivo de configuración, para establecer la escena Nivel1 como principal y reconozca su clase, debo importarla y ponerla en la propiedad `scene` de dicho archivo.

Para que la configuración funcione en `game.ts` tengo que importar la clase especificando su ruta, y en el archivo de configuración exportar su función `Configuracion`.

Importando las clases externas que se necesiten en un archivo y exportándolas, puedo trabajar con todas llamándolas entre sí y así poder realizar un proyecto modularizado.