



TILEMAPS

APRENDE A PROGRAMAR TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS

BOOTCAMP UTN 2019

TILEMAPS

Permiten generar imágenes grandes a partir de la repetición de patrones (o mosaicos) más pequeños

TILEMAPS

- Surgen durante los primeros años del desarrollo de videojuegos
- Permiten ahorrar memoria
- Acelerar el dibujado
- Fácil detección de colisiones
- Dan una estética clásica

TILEMAPS

```
2,12, 1, 1, 1, 1, 1, 1,12, 2,  
12, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,12,  
1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,  
1, 0, 2,11,11,11,11, 2, 0, 1,  
1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,  
12, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,12,  
2,12, 1, 1, 1, 1, 1, 1,12, 2
```



TILEMAPS EN HAXEFLIXEL

```
override public function create():Void
{
    super.create();

    var map: FlxTilemap = new FlxTilemap();
    map.loadMapFromCSV(mapData, AssetPaths.tileTest2__png, 32, 32);
    add(map);
}
```

TILEMAPS EN HAXEFLIXEL

- Se representan con objetos de tipo **FlxTilemap**
- Hay métodos para cargar la información del mapa desde distintas fuentes
- *loadMapFromArray()*
- *loadMapFromCSV()*
- *loadMapFrom2DArray()*
- ...

<https://api.haxeelixel.com/flixel/tile/FlxBaseTilemap.htm>

LOADMAPFROMCSV

- Parámetros
- Cadena de texto con datos en formato CSV (comma separated values)
- Imagen con el tileset
- Ancho del patrón
- Alto del patrón
- Algoritmo de autotiling (no usamos)
- Índice del primer tile colisionable (0: espacio vacío, >1 tile sólido)

COLISIONES CON TILEMAPS

```
override public function update(elapsed:Float):Void
{
    super.update(elapsed);
    FlxG.collide(map, hero);
}
```