

## **Formateo de niveles**

### **Estructura del archivo de texto plano**

Para formatear los niveles que se van a utilizar en el juego, crearemos un archivo de texto plano que contendrá una matriz de N filas y M columnas.

En cada una de las filas y columnas de la matriz se encuentra un número, el cual llamaremos IDENTIFICADOR, que especificará qué entidad (su sprite) se creará.

Al utilizar una matriz, podremos indicar en qué posición X y qué posición Y se encontrará esta entidad, ya que las filas y columnas determinan las mismas.

Cada nivel se generará en archivos de texto distintos.

### **Identificadores**

A continuación, mostraremos los identificadores que se utilizan en la lógica para reconocer que entidad se creará a partir del parseo utilizado:

- 0 = Vacío
- 1 = Goomba
- 2 = Koopa Troopa
- 3 = Lakitu
- 4 = Piranha Plant
- 5 = Spiny
- 6 = Buzzy Beetle
- 7 = Bloque Sólido
- 8 = Ladrillo Sólido
- 9 = Tubería
- 10 = Bloque de Pregunta