

Map Guide

Grupp 1

March 1, 2024

1 Intro

För att skapa en ny map så behöver man först hitta ett lämpligt Tileset, om vi utgår från att användaren använder vårt Tileset så ligger det redan i projektet:

Vi använde oss utav följande Youtube Guide för att få lite inspel på hur Tiled funkar tillsammans med Phaser.

<https://www.youtube.com/watch?v=l8XByMiS820>

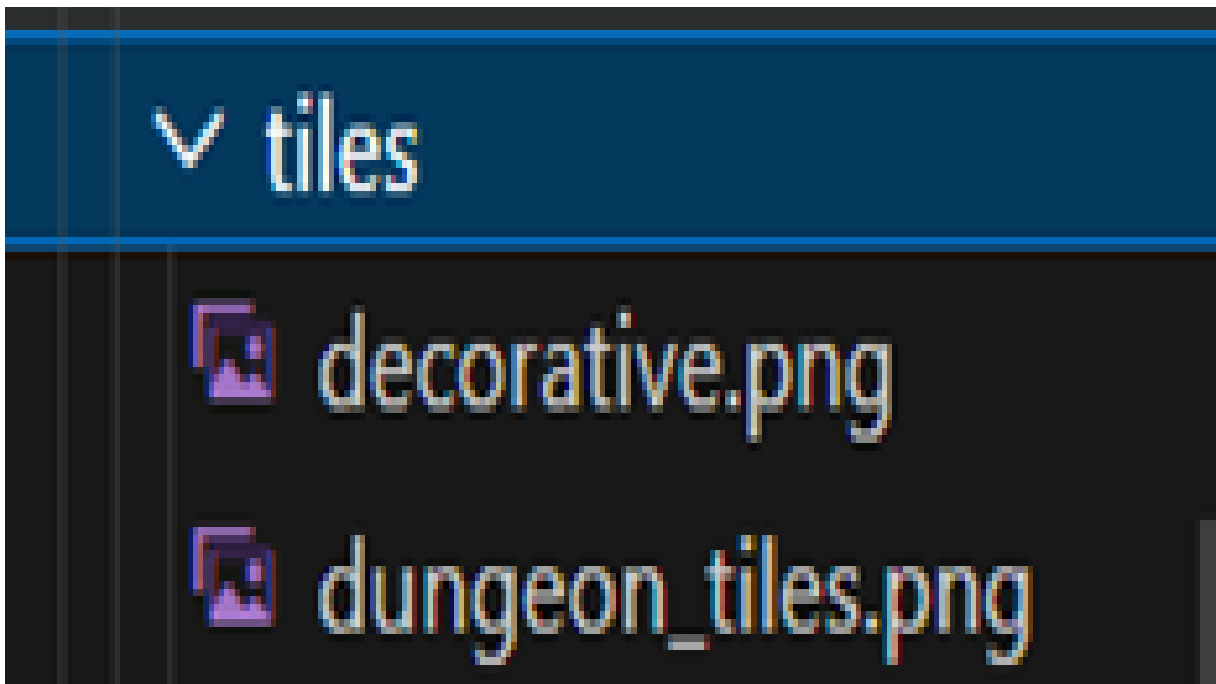


Figure 1: Tiles

decorative är ett tileset för bara dekor och dungeontiles är för själva banan. Vi använder oss utav <https://www.mapeditor.org/> (Tiled) för att skapa vår tilemap.

Väl i Tiled så är det egentligen frilek. Men då vi strukturerat vår kod på ett visst sätt så måste samma relationer uppfyllas i Tiled för att kartan ska fungera ordentligt. Här kommer följande krav:

2 Layers och Tileset

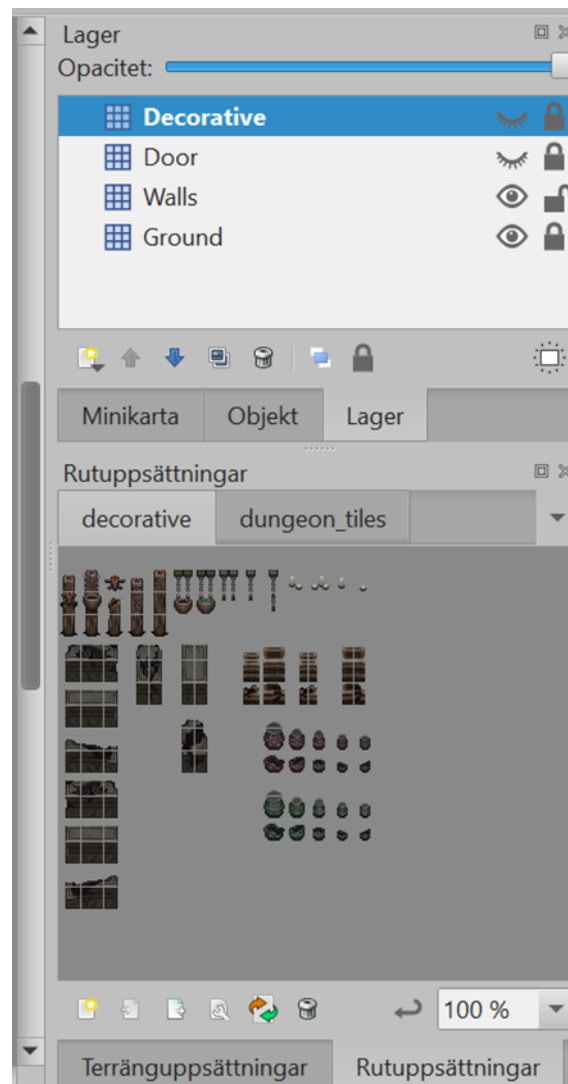


Figure 2: Our Database Schema

I figuren så är vi inne i Tiled och då ser vi att vi har fyra olika layers. När vi skapar en ny map så måste dessa layers vara döpta exakt likadant. Samt en rutupsättning på 16x16

En till grej är att flikarna nedanför där det står rutupsättningar så måste dessa tilesets också heta decorative samt dungeon_tiles

3 Collisions

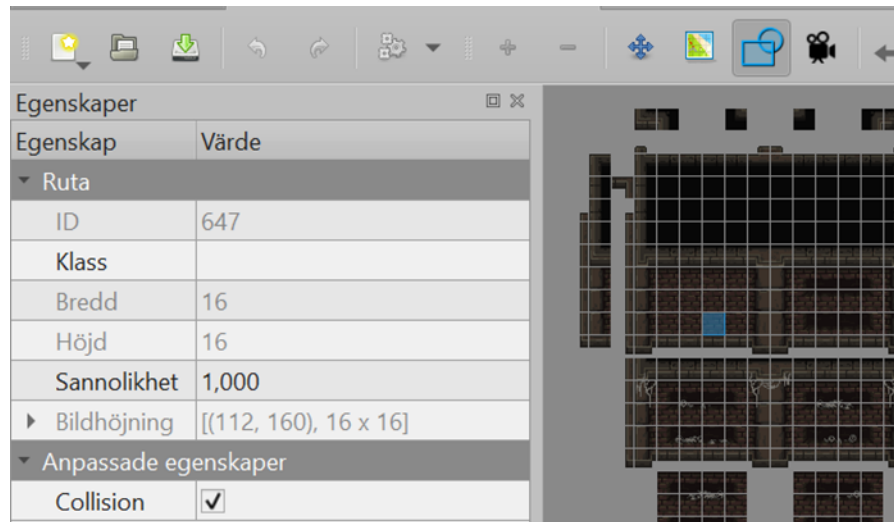


Figure 3: Layers

För att collisions ska fungera ordentligt så måste man redigera sin tileset och manuellt skapa en attribut med namnet "Collision", detta måste göras för varje enskild "ruta"

4 Export

När du är färdig med banan, exportera banan som en JSON fil och lägg in i projektet samt ändra / eller lägg till banan i config.json.

Värt att notera är om du använt andra tilesets så lägg in dessa i projektet också.

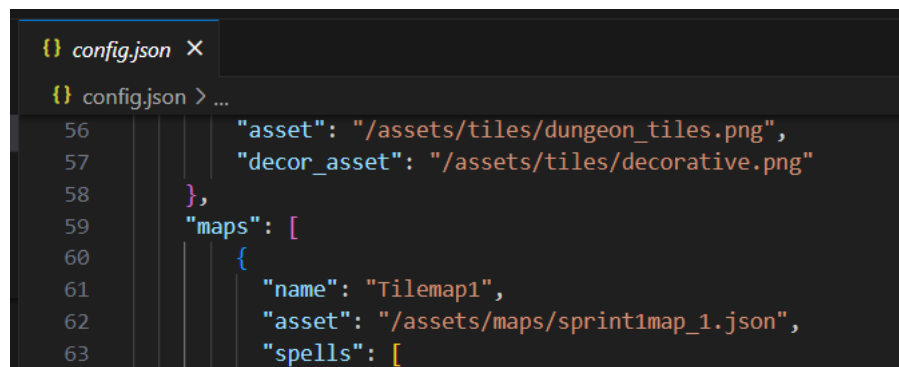


Figure 4: Collision

5 Kommentar

Egentligen så är allt som skrivit hittills väldigt mjuka krav, det går att döpa alla attribut/layers till vad man vill men då måste man ändra väldigt många olika variabler i koden. Följer man denna guide så slipper man onödigt extra arbete helt enkelt.

Här är ett exempel på vad som hade behövt ändras om man döpte allt annorlunda:

```
createMap = (mapAsset) => {  
  const map = this.scene.make.tilemap({ key: mapAsset })  
  const tileset = map.addTilesetImage("dungeon_tiles", "tiles")  
  const groundLayer = map.createLayer("Ground", tileset)  
  const wallLayer = map.createLayer("Walls", tileset)  
  const doorLayer = map.createLayer("Door", tileset)  
  
  const decor = map.addTilesetImage("decorative", "decor")  
  const decorLayer = map.createLayer("Decorative", decor)  
  
  wallLayer.setCollisionByProperty({ Collision: true })  
}
```

Figure 5: Code