

Algoritmo Generación de Mapa

```
generarMapa(File f)
  n ← f.ancho
  m ← f.alto
  Se creará una matriz W de tamaño nxm de tiles
  Para cada tile v de la primera fila de W
    v ← generador de enemigos
  Para cada tile v de la última fila de W
    v ← base del jugador
  Para cada tile v entre la primera y ultima fila
    si v corresponde a un camino
      v ← camino
    sino
      v ← obstáculo
```

Algoritmo Entrada de Enemigos

```
generarEnemigos(Enemigo e, int tamañoOleada, int n)
  Mientras tamañoOleada > 0
    v ← tile generador de enemigos elegido al azar
    Hacer n veces
      v.crearEnemigo(e)
    tamañoOleada ← tamañoOleada - n
```