

PSEUDOCÓDIGOS

Galaxian

Generación del mapa

Inicializar el fondo

Inicializar la lista de disparos, obstáculos y power-ups

Llamar a método “getFormacion()” para obtener una lista con los enemigos del mapa.

Por cada fila de enemigos

 Si la cantidad de enemigos en la fila es impar

 Dibujar al enemigo del medio, en la mitad de la pantalla

 Dibujar el equivalentemente (con respecto a la mitad de la pantalla) al resto de los enemigos

 Añadir al enemigo a la lista de enemigos del mapa

Crear un nuevo jugador, y dibujarlo en la mitad de la pantalla (en la parte inferior)

Movimiento del jugador

Consta de dos métodos:

- moverIzquierda():

 Si la posición en X del jugador no es menor que cero

 Reducir la posición en X del jugador de acuerdo a su velocidad

- moverDerecha():

 Si la posición en X del jugador no supera el ancho de la pantalla

 Aumentar la posición en X del jugador de acuerdo a su velocidad

Estos métodos son llamados por la clase Mapa en el momento en el que el jugador presiona las teclas “Izquierda” o “Derecha”.

Movimiento del enemigo

Cada cierto tiempo la clase Mapa tomará a un enemigo al azar, que esté en el extremo de alguna fila y le indicará que ataque

Una vez que el enemigo es “activado”, este atacará de acuerdo a su tipo

Un enemigo que busque al jugador, le pedirá a la clase Mapa la posición del jugador para poder moverse en esa dirección

Cualquier otro tipo de enemigo se moverá realizando movimiento aleatorios o predefinidos por su clase