

Generación del mapa:

```
mapa[][] ← Celda[10][6];  
para cada celda en mapa hacer:  
    celda = nueva Celda;  
    //constructor de Celda crea una celda vacía sin entidades
```

Entrada enemigos (oleada : Coleccion<Enemigo>, mapa : Mapa)

```
Enemigo enemigo;  
entero fila;  
mientras oleada no sea vacía, hacer:  
    enemigo = obtener siguiente enemigo de la colección  
    fila = número aleatorio entre 0 y 5  
    colocar enemigo en el comienzo de fila en el mapa  
    esperar cierta cantidad de segundos
```