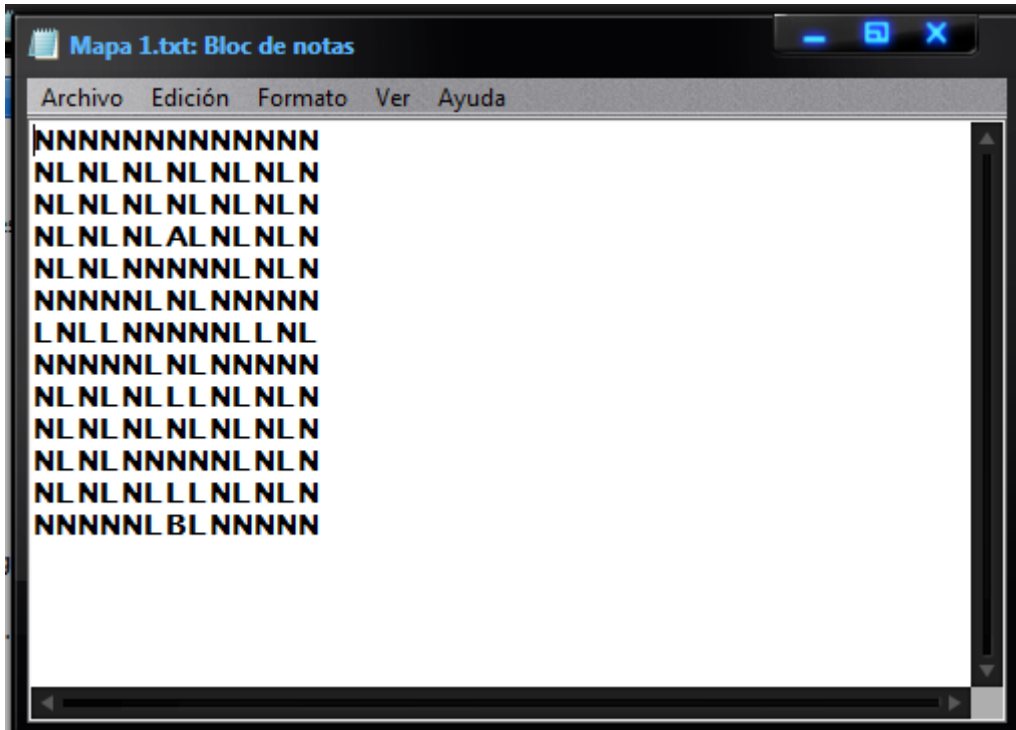


Pseudocódigo generación del mapa:

Carga del mapa desde un archivo de texto, teniendo en cuenta que la clase mapa tiene una colección de obstáculos de $n*n$ con $n=13$ como atributo.

Ejemplo de un archivo:



Algoritmo:

columna $\leftarrow 0$

fila $\leftarrow 0$

mientras no llego al final del archivo

 mientras no llego al final de la línea

 si el carácter leído del archivo es una 'L'

 en la columna y fila actual de la colección agrego un obstáculo ladrillo

 si el carácter leído del archivo es una 'A'

 en la columna y fila actual de la colección agrego un obstáculo acero

 si el carácter leído del archivo es una 'B'

 en la columna y fila actual de la colección agrego un obstáculo águila

 si el carácter leído del archivo es una 'N'


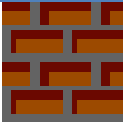
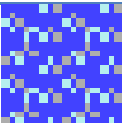
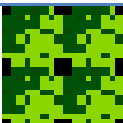


 en la columna y fila actual de la colección asigno espacio nulo

 si el carácter leído del archivo es una 'G'

 en la columna y fila actual de la colección asigno un obstáculo agua

si el carácter leído del archivo es una 'C'
 en la columna y fila actual de la colección asigno un obstáculo césped
 $columna \leftarrow columna+1$
 $columna \leftarrow 0$
 $fila \leftarrow fila+1$

Se realiza un case indicando el tipo de obstáculo a crear según sea el carácter leído. Las representaciones de cada carácter son las siguientes:

Carácter	Imagen	
A		
L		
G		
C		
B		
V		
N	