

MANUAL TECNICO

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA EL MENU PRINCIPAL DEL JUEGO (SUPER AUTO PETS)

Aqui es donde el usuario va escoger que opcion del juego jugar, si quiere ver los reportes o si desea abandonar el juego.

Var opcion = 0

mientras (opcion != 5) hacer

 Escribir "Seleccione un Número"

 Escribir " 1. Modo Arena"

 Escribir " 2. Modo Versus"

 Escribir " 3. Modo Creativo"

 Escribir " 4. Reportes"

 Escribit " 5. Salir"

 Leer opcion

interruptor (opcion)

 caso 1 = modoArena()

 caso 2 = modoVersus()

 caso 3 = modoCreativo()

 caso 4 = reporte()

 caso 5 = Escribir "-----Gracias por Jugar-----"

 porDefecto = Escribir "Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

fin_interruptor

fin_mientras

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LO QUE VERA EL USUARIO CUANDO SELECCIONE LA OPCION (MODO ARENA)

Dentro de esta opcion se lleva al usuario al primer modo de juego en donde se enfrentara contra una AI y este método incluye las opciones de compra de animales, ordenamiento de animales, venta de comida, fusion de animales y la orden para invocar al método de pelea.

Var partida = 0

Var vida = 10

Var victoria = 0

Var ronda = 1

Var mascotaJugador[] = new String[5]

mascotaBot[] = new String[5]

mascotaJugador[0] = "-----"

mascotaJugador[1] = "-----"

mascotaJugador[2] = "-----"

mascotaJugador[3] = "-----"

mascotaJugador[4] = "-----"

mientras (vida > 0 && victoria != 10) hacer

Var oro = 10

Var opcion = 0

Var aleatorio = 0

Var aleatorio1 = 0

Var aleatorio2 = 0

Var aleatorio3 = 0

Var aleatorio4 = 0

Var aleatorio5 = 0

Var equipo

Escribir "¡¡¡Preparate para Luchar!!!"

Escribir "Vida: " + vida

Escribir "Victorias: " + victoria

mientras (opcion != 5) hacer

 Escribir "Oro: " + oro

 Escribir "Ronda: " + ronda

 Escribir "Tu Equipo"

 Escribir mascotaJugador[0] + " / " + mascotaJugador[1] + " / " + mascotaJugador[2] + " / " +
mascotaJugador[3] + " / " + mascotaJugador[4]

 Escribir "Seleccione un Número"

 Escribir " 1. Comprar Mascotas"

 Escribir " 2. Comprar Comida"

 Escribir " 3. Ordenar Mascotas"

 Escribir " 4. Vender Mascotas"

 Escribir " 5. Luchar"

 Leer opcion

interruptor (opcion)

 caso 1 = oro = comprarMascota(mascotaJugador,ronda,oro)

 caso 2 = oro = comprarComida(mascotaJugador,ronda,oro)

 caso 3 = ordenarMascota(mascotaJugador

 caso 4 = oro = venderMascota(mascotaJugador,oro)

 caso 5 = Escribir "Cargado Batalla....."

 porDefecto = Escribir "Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

fin_interruptor

fin_mientras

Si (ronda == 1) entonces

aleatorio1 = (int) (Math.random()*8)

aleatorio2 = (int) (Math.random()*8)

aleatorio3 = (int) (Math.random()*8)

aleatorio4 = (int) (Math.random()*8)

aleatorio5 = (int) (Math.random()*8)

finsi

Si (ronda == 2 || ronda == 3) entonces

aleatorio1 = (int) (Math.random()*16)

aleatorio2 = (int) (Math.random()*16)

aleatorio3 = (int) (Math.random()*16)

aleatorio4 = (int) (Math.random()*16)

aleatorio5 = (int) (Math.random()*16)

finsi

Si (ronda == 4 || ronda == 5) entonces

aleatorio1 = (int) (Math.random()*27)

aleatorio2 = (int) (Math.random()*27)

aleatorio3 = (int) (Math.random()*27)

aleatorio4 = (int) (Math.random()*27)

aleatorio5 = (int) (Math.random()*27)

finsi

Si (ronda == 6 || ronda == 7) entonces

aleatorio1 = (int) (Math.random()*35)

aleatorio2 = (int) (Math.random()*35)

```
aleatorio3 = (int) (Math.random()*35)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*35)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*35)
```

finsi

Si (ronda == 8 || ronda == 9) entonces

```
aleatorio1 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio2 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio3 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*43)
```

finsi

Si (ronda == 10 || ronda == 11) entonces

```
aleatorio1 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio2 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio3 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*52)
```

finsi

Si (ronda >= 12) entonces

```
aleatorio1 = (int) (Math.random()*54)
aleatorio2 = (int) (Math.random()*54)
aleatorio3 = (int) (Math.random()*54)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*54)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*54)
```

finsi

Desde i = 1; hasta 5; 1

Si (contador == 0) entonces

aleatorio = aleatorio1

finsi

Si (contador == 1) entonces

aleatorio = aleatorio2

finsi

Si (contador == 2) entonces

aleatorio = aleatorio3

finsi

Si (contador == 3) entonces

aleatorio = aleatorio4

finsi

Si (contador == 4) entonces

aleatorio = aleatorio5

finsi

interruptor (aleatorio)

caso 0 -> equipo = "Hormiga"
caso 1 -> equipo = "Pescado"
caso 2 -> equipo = "Mosquito"
caso 3 -> equipo = "Grillo"
caso 4 -> equipo = "Castor"
caso 5 -> equipo = "Caballo"
caso 6 -> equipo = "Nutria"
caso 7 -> equipo = "Escarabajo"
caso 8 -> equipo = "Sapo"
caso 9 -> equipo = "Dodo"
caso 10 -> equipo = "Elefante"
caso 11 -> equipo = "Puerco Espin"
caso 12 -> equipo = "PavoReal"
caso 13 -> equipo = "Rata"
caso 14 -> equipo = "Zorro"
caso 15 -> equipo = "Araña"
caso 16 -> equipo = "Camello"
caso 17 -> equipo = "Mapache"
caso 18 -> equipo = "Jirafa"
caso 19 -> equipo = "Tortuga"
caso 20 -> equipo = "Caracol"
caso 21 -> equipo = "Oveja"
caso 22 -> equipo = "Conejo"
caso 23 -> equipo = "Lobo"
caso 24 -> equipo = "Buey"
caso 25 -> equipo = "Canguro"
caso 26 -> equipo = "Buho"
caso 27 -> equipo = "Venado"
caso 28 -> equipo = "Loro"

caso 29 -> equipo = "Hipopotamo"
caso 30 -> equipo = "Delfin"
caso 31 -> equipo = "Puma"
caso 32 -> equipo = "Ballena"
caso 33 -> equipo = "Ardilla"
caso 34 -> equipo = "Llama"
caso 35 -> equipo = "Foca"
caso 36 -> equipo = "Jaguar"
caso 37 -> equipo = "Escorpion"
caso 38 -> equipo = "Rinoceronte"
caso 39 -> equipo = "Mono"
caso 40 -> equipo = "Cocodrilo"
caso 41 -> equipo = "Vaca"
caso 42 -> equipo = "Chimpance"
caso 43 -> equipo = "Panda"
caso 44 -> equipo = "Gato"
caso 45 -> equipo = "Tigre"
caso 46 -> equipo = "Serpiente"
caso 47 -> equipo = "Mamut"
caso 48 -> equipo = "Leopardo"
caso 49 -> equipo = "Gorila"
caso 50 -> equipo = "Pulpo"
caso 51 -> equipo = "Mosca"
caso 52 -> equipo = "Quetzal"
caso 53 -> equipo = "Camaleon"
porDefecto ->

finsi_interruptor

Si (contador == 0 || contador == 1 || contador == 2 || contador == 3 || contador == 4) entonces

mascotaBot[contador] = equipo

finsi

fin_desde

partida = Combate.correrBatalla(mascotaJugador, mascotaBot, victoria)

Si (partida == 0) entonces

victoria += 1

finsi

Si (partida == 1) entonces

Si (ronda == 1 || ronda == 2 || ronda == 3) entonces

vida -= 1

finsi

Si (ronda == 4 || ronda == 5 || ronda == 6) entonces

vida -= 2

finsi

Si (ronda >= 7) entonces

vida -= 3

finsi

finsi

fin_mientras

Si (vida == 0) entonces

 Escribir " Te quedaste sin vida"

 Escribir " ----Perdiste----"

 Escribir " Suerte la Proxima"

finsi

Si (victoria == 10) entonces

 Escribir " Has logrado 10 victorias"

 Escribir " ----Ganaste----"

 Escribir " ¡¡¡Felicidades!!!"

finsi

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (COMPRAR ANIMAL) DENTRO DEL MODO ARENA

Esta opcion le va permitir al jugador poder agregar un animal que se encuentran en la tienda a su equipo, pero este método tambien incluye un control de oro que servi para restar oro al momento de comprar un animal.

Var aleatorio = 0

Var aleatorio1 = 0

Var aleatorio2 = 0

Var aleatorio3 = 0

Var aleatorio4 = 0

Var aleatorio5 = 0

Var comprar

Var compra1

Var compra2

Var compra3

Var compra4

Var compra5

Si (oro != 0 && oro != 1 && oro != 2) entonces

 Escribir "Elija el Número del Animal que desea Comprar"

Si (ronda == 1) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*8)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*8)

 aleatorio3 = (int) (Math.random()*8)

 aleatorio4 = (int) (Math.random()*8)

 aleatorio5 = (int) (Math.random()*8)

finsi

Si (ronda == 2 || ronda == 3) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*16)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*16)

 aleatorio3 = (int) (Math.random()*16)

 aleatorio4 = (int) (Math.random()*16)

 aleatorio5 = (int) (Math.random()*16)

finsi

Si (ronda == 4 || ronda == 5) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*27)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*27)

```
aleatorio3 = (int) (Math.random()*27)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*27)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*27)
```

finsi

Si (ronda == 6 || ronda == 7) entonces

```
aleatorio1 = (int) (Math.random()*35)
aleatorio2 = (int) (Math.random()*35)
aleatorio3 = (int) (Math.random()*35)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*35)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*35)
```

finsi

Si (ronda == 8 || ronda == 9) entonces

```
aleatorio1 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio2 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio3 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*43)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*43)
```

finsi

Si (ronda == 10 || ronda == 11) entonces

```
aleatorio1 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio2 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio3 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio4 = (int) (Math.random()*52)
aleatorio5 = (int) (Math.random()*52)
```

finsi

Si (ronda >= 12) entonces

aleatorio1 = (int) (Math.random()*54)

aleatorio2 = (int) (Math.random()*54)

aleatorio3 = (int) (Math.random()*54)

aleatorio4 = (int) (Math.random()*54)

aleatorio5 = (int) (Math.random()*54)

finsi

Desde contador = 0; hasta 5; 1

Si (contador == 0) entonces

aleatorio = aleatorio1

finsi

Si (contador == 1) entonces

aleatorio = aleatorio2

finsi

Si (contador == 2) entonces

aleatorio = aleatorio3

finsi

Si (contador == 3) entonces

aleatorio = aleatorio4

finsi

Si (contador == 4) entonces

aleatorio = aleatorio5

finsi

interruptor (aleatorio)

caso 0 -> compra = "Hormiga"

caso 1 -> compra = "Pescado"

caso 2 -> compra = "Mosquito"

caso 3 -> compra = "Grillo"

caso 4 -> compra = "Castor"

caso 5 -> compra = "Caballo"

caso 6 -> compra = "Nutria"

caso 7 -> compra = "Escarabajo"

caso 8 -> compra = "Sapo"

caso 9 -> compra = "Dodo"

caso 10 -> compra = "Elefante"

caso 11 -> compra = "Puerco Espin"

caso 12 -> compra = "PavoReal"

caso 13 -> compra = "Rata"

caso 14 -> compra = "Zorro"

caso 15 -> compra = "Araña"

caso 16 -> compra = "Camello"

caso 17 -> compra = "Mapache"

caso 18 -> compra = "Jirafa"

caso 19 -> compra = "Tortuga"

caso 20 -> compra = "Caracol"
caso 21 -> compra = "Oveja"
caso 22 -> compra = "Conejo"
caso 23 -> compra = "Lobo"
caso 24 -> compra = "Buey"
caso 25 -> compra = "Canguro"
caso 26 -> compra = "Buho"
caso 27 -> compra = "Venado"
caso 28 -> compra = "Loro"
caso 29 -> compra = "Hipopotamo"
caso 30 -> compra = "Delfin"
caso 31 -> compra = "Puma"
caso 32 -> compra = "Ballena"
caso 33 -> compra = "Ardilla"
caso 34 -> compra = "Llama"
caso 35 -> compra = "Foca"
caso 36 -> compra = "Jaguar"
caso 37 -> compra = "Escorpion"
caso 38 -> compra = "Rinoceronte"
caso 39 -> compra = "Mono"
caso 40 -> compra = "Cocodrilo"
caso 41 -> compra = "Vaca"
caso 42 -> compra = "Chimpance"
caso 43 -> compra = "Panda"
caso 44 -> compra = "Gato"
caso 45 -> compra = "Tigre"
caso 46 -> compra = "Serpiente"
caso 47 -> compra = "Mamut"
caso 48 -> compra = "Leopardo"
caso 49 -> compra = "Gorila"

caso 50 -> compra = "Pulpo"

caso 51 -> compra = "Mosca"

caso 52 -> compra = "Quetzal"

caso 53 -> compra = "Camaleon"

porDefecto ->

fin_interruptor

Si (contador == 0) entonces

compra1 = compra

finsi

Si (contador == 1) entonces

compra2 = compra

finsi

Si (contador == 2) entonces

compra3 = compra

finsi

Si (contador == 3) entonces

compra4 = compra

finsi

Si (contador == 4) entonces

compra5 = compra

finsi

fin_desde

Si (ronda == 1 || ronda == 2 || ronda == 3) entonces

 Escribir " 1. " + compra1

 Escribir " 2. " + compra2

 Escribir " 3. " + compra3

 Leer opcion

 if (opcion == 1 || opcion == 2 || opcion == 3) {

 Si (opcion == 1) entonces

 comprar = compra1

 finsi

 Si (opcion == 2) entonces

 comprar = compra2

 finsi

 Si (opcion == 3) entonces

 comprar = compra3

 finsi

int agregarAlEquipo = 1

Desde int i = 0; hasta 5; 1

Si (comprar.equals(mascotaJugador[i])) entonces

 Escribir "Tiene un Animal del mismo tipo en tu equipo, desea fusionarlo?"

 Escribir "Seleccione un número"

 Escribir " 1. Si"

 Escribir " 2. No"

 Leer decision

Si (decision == 1) entonces

 Var subir = Jugador.fusionarAnimal(comprar)

Si (subir == 6) entonces

 Escribir " Animal elevado al máximo"

sino Si

 oro = controlarOro(oro)

finsi

agregarAlEquipo = 0

break;

finsi

Si (decision == 2) entonces

 break;

finsi

Si (decision != 1 || decision != 2) entonces

 Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

 break

finsi

finsi

fin_desde

Si (agregarAlEquipo == 1) entonces

 Desde int i = 0; hasta 5; 1

 Si ("-----".equals(mascotaJugador[i])) entonces

 mascotaJugador[i] = comprar

 oro = controlarOro(oro)

 break

finsi

Si (i == 4) entonces

 Escribir " No tienes espacio en tu equipo para comprar otro Animal"

finsi

fin_desde

finsi

sino

Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

finsi

finsi

Si (ronda == 4 || ronda == 5 || ronda == 6) entonces

Escribir " 1. " + compra1

Escribir " 2. " + compra2

Escribir " 3. " + compra3

Escribir " 4. " + compra4

Leer opcion

Si (opcion == 1 || opcion == 2 || opcion == 3 || opcion == 4) entonces

Si (opcion == 1) entonces

comprar = compra1

finsi

Si (opcion == 2) entonces

comprar = compra2

finsi

Si (opcion == 3) entonces

comprar = compra3

finsi

Si (opcion == 4) entonces

comprar = compra4

finsi

int agregarAlEquipo = 1

Desde i = 0; hasta 5; 1

Si (comprar.equals(mascotaJugador[i])) entonces

Escribir "Tiene un Animal del mismo tipo en tu equipo, desea fusionarlo?"

Escribir "Seleccione un número"

Escribir " 1. Si"

Escribir " 2. No"

Leer decision

Si (decision == 1) entonces

int subir = Jugador.fusionarAnimal(comprar)

Si (subir == 6) entonces

Escribir " Animal elevado al máximo"

sino Si

oro = controlarOro(oro)

finsi

agregarAlEquipo = 0

break

finsi

Si (decision == 2) entonces

break

finsi

Si (decision != 1 || decision != 2) entonces

Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

break

finsi

finsi

fin_desde

Si (agregarAlEquipo == 1) entonces

Desde int i = 0; hasta 5; 1

Si ("-----".equals(mascotaJugador[i])) entonces

mascotaJugador[i] = comprar

oro = controlarOro(oro)

break

finsi

Si (i == 4) entonces

Entonces " No tienes espacio en tu equipo para comprar otro Animal"

finsi

fin_desde

finsi

sino Si

Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

finsi

finsi

Si (ronda >= 7) entonces

Escribir " 1. " + compra1)

Escribir " 2. " + compra2)

Escribir " 3. " + compra3)

Escribir " 4. " + compra4)

Escribir " 5. " + compra5)

Leer opcion

Si (opcion == 1 || opcion == 2 || opcion == 3 || opcion == 4 || opcion == 5) entonces

Si (opcion == 1) entonces

comprar = compra1

finsi

Si (opcion == 2) entonces

comprar = compra2

finsi

Si (opcion == 3) entonces

comprar = compra3

finsi

Si (opcion == 4) entonces

comprar = compra4

finsi

Si (opcion == 5) entonces

comprar = compra5

finsi

int agregarAlEquipo = 1

Desde int i = 0; hasta 5; 1

Si (comprar.equals(mascotaJugador[i])) entonces

Escribir "Tiene un Animal del mismo tipo en tu equipo, desea fusionarlo?"

Escribir "Seleccione un número"

Escribir " 1. Si"

Escribir " 2. No"

Leer decision

Si (decision == 1) entonces

int subir = Jugador.fusionarAnimal(comprar)

Si (subir == 6) entonces

Escribir " Animal elevado al máximo"

sino

oro = controlarOro(oro)

finsi

agregarAlEquipo = 0

break

finsi

Si (decision == 2) entonces

break

finsi

Si (decision != 1 || decision != 2) entonces

Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

break

finsi

finsi

fin_desde

Si (agregarAlEquipo == 1) entonces

Desde int i = 0; hasta 5; 1

Si ("-----".equals(mascotaJugador[i])) entonces

mascotaJugador[i] = comprar

oro = controlarOro(oro)

break

finsi

Si (i == 4) entonces

Escribir " No tienes espacio en tu equipo para comprar otro Animal")

finsi

fin_desde

finsi

sino

Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

finsi

finsi

sino

 Escribir " No tienes suficiente Oro para comprar Animales"

finsi

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (COMPRAR COMIDA) DENTRO DEL MODO ARENA

Esta opcion le va permitir al jugador poder comprar comida para poder darsela a un animal de los que tenga en su equipo, además de que tambien tiene un control de oro para poder restarle oro al jugador despues de haber comprado algun alimento.

Var compra

Var compra1

Var compra2

Var aleatorio = 0

Var aleatorio1 = 0

Var aleatorio2 = 0

Si (oro != 0 && oro != 1 && oro != 2) entonces

 Escribir "Eliga el Número de la Comida que desea Comprar"

 Si (ronda == 1) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*3)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*3)

 finsi

 Si (ronda == 2 || ronda == 3) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*6)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*6)

finsi

Si (ronda == 4 || ronda == 5) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*10)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*10)

finsi

Si (ronda == 6 || ronda == 7) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*13)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*13)

finsi

Si (ronda == 8 || ronda == 9) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*15)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*15)

finsi

Si (ronda == 10 || ronda == 11) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*17)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*17)

finsi

Si (ronda >= 12) entonces

 aleatorio1 = (int) (Math.random()*18)

 aleatorio2 = (int) (Math.random()*18)

finsi

Desde contador = 0; hasta 2; 1

Si (contador == 0) entonces

aleatorio = aleatorio1

finsi

Si (contador == 1) entonces

aleatorio = aleatorio2

finsi

interruptor (aleatorio)

caso 0 -> compra = "Manzana"

caso 1 -> compra = "Naranja"

caso 2 -> compra = "Miel"

caso 3 -> compra = "Pastelito"

caso 4 -> compra = "Hueso de Carne"

caso 5 -> compra = "Pastilla para Dormir"

caso 6 -> compra = "Ajo"

caso 7 -> compra = "Ensalada"

caso 8 -> compra = "Comida Enlatada"

caso 9 -> compra = "Pera"

caso 10 -> compra = "Chile"

caso 11 -> compra = "Chocolate"

caso 12 -> compra = "Sushi"

caso 13 -> compra = "Melón"

caso 14 -> compra = "Hongo"
caso 15 -> compra = "Pizza"
caso 16 -> compra = "Carne"
caso 17 -> compra = "Gelatina"
porDefecto ->

fin_interruptor

Si (contador == 0) entonces
 compra1 = compra

finsi

Si (contador == 1) entonces
 compra2 = compra

finsi

fin_desde

Escribir " 1. " + compra1

Escribir " 2. " + compra2

Leer opcion

interruptor (opcion)

caso 1 = Var enviarComida = compra1
 Jugador.darComida(enviarComida, mascotaJugador)
 oro = controlarOro(oro)

fin_caso

caso 2 = Var enviarComida = compra2

```

        Jugador.darComida(enviarComida, mascotaJugador)

        oro = controlarOro(oro)

    fin_caso

    porDefecto = Escribir "  Número de comida no reconocido, vuelva a intentarlo"

fin_interruptor

sino

    Escribir "  No tienes suficiente Oro para comprar Comida"

finsi

```

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (ORDENAR ANIMALES) DENTRO DEL MODO ARENA

Esta opcion le va permitir al jugador organizar su equipo a su conveniencia ya que el orden es muy importante al momento de los enfrentamientos ya que cada animal tiene habilidades especiales que pueden perjudicar al equipo si no se organiza de la manera correcta.

```

        Escribir "1. " + mascotaJugador[0] + "  2. " + mascotaJugador[1] + "  3. " + mascotaJugador[2] +
"  4. " + mascotaJugador[3] + "  5. " + mascotaJugador[4]

        Escribir "Seleccione el Número del Animal que desea cambiar"

        Leer indice

        Escribir "Ahora seleccione el Número del Animal por el que lo desea cambiar"

        Leer indice1

        Si (indice >= 1 && indice <= 5 && indice1 >= 0 && indice1 <= 5) entonces

            Var cambio1 = indice - 1

            Var cambio2 = indice1 - 1

            Var cambio = mascotaJugador[cambio1]

            mascotaJugador[cambio1] = mascotaJugador[cambio2]

```

mascotaJugador[cambio2] = cambio

Escribir (mascotaJugador[0] + " / " + mascotaJugador[1] + " / " + mascotaJugador[2] + " / " + mascotaJugador[3] + " / " + mascotaJugador[4])

Escribir "Se realizo el cambio"

sino

Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

Escribir " No se realizo el cambio"

finsi

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (DAR COMIDA) DENTRO DEL LA CLASE CONTROL DE JUEGO

Esta opcion sirve para localizar al animal al que se le desea dar la comida y mandarsela para que puede realizar la acción.

Var animal

Si ("Ensalada".equals(enviarComida) || "Sushi".equals(enviarComida) || "Pizza".equals(enviarComida)) entonces

Si ("Ensalada".equals(enviarComida)) entonces

Escribir "Dandole Ensalada a 2 de tus animales de equipo"

Desde int i = 0; hasta 2; 1

Var aleatorio = (int) (Math.random()*5)

Si (aleatorio == 0) entonces

animal = mascotaJugador[0]

finsi

Si (aleatorio == 1) entonces

 animal = mascotaJugador[1]

finsi

Si (aleatorio == 2) entonces

 animal = mascotaJugador[2]

finsi

Si (aleatorio == 3) entonces

 animal = mascotaJugador[3]

finsi

Si (aleatorio == 4) entonces

 animal = mascotaJugador[4]

finsi

Si ("Hormiga".equals(animal)) entonces

 Hormiga.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Pescado".equals(animal)) entonces

 Pescado.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mosquito".equals(animale)) entonces
Mosquito.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Grillo".equals(animale)) entonces
Grillo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Castor".equals(animale)) entonces
Castor.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caballo".equals(animale)) entonces
Caballo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Nutria".equals(animale)) entonces
Nutria.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escarabajo".equals(animale)) entonces
Escarabajo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Sapo".equals(animale)) entonces
 Sapo.recibirComida(EnviarComida)

finsi

Si ("Dodo".equals(animale)) entonces
 Dodo.recibirComida(EnviarComida)

finsi

Si ("Elefante".equals(animale)) entonces
 Elefante.recibirComida(EnviarComida)

finsi

Si ("PuercoEspin".equals(animale)) entonces
 PuercoEspin.recibirComida(EnviarComida)

finsi

Si ("PavoReal".equals(animale)) entonces
 PavoReal.recibirComida(EnviarComida)

finsi

Si ("Rata".equals(animale)) entonces
 Rata.recibirComida(EnviarComida)

finsi

Si ("Zorro".equals(animale)) entonces
Zorro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Araña".equals(animale)) entonces
Araña.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Camello".equals(animale)) entonces
Camello.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mapache".equals(animale)) entonces
Mapache.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jirafa".equals(animale)) entonces
Jirafa.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tortuga".equals(animale)) entonces
Tortuga.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caracol".equals(animale)) entonces
Caracol.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Oveja".equals(animale)) entonces
Oveja.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Conejo".equals(animale)) entonces
Conejo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Lobo".equals(animale)) entonces
Lobo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buey".equals(animale)) entonces
Buey.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Canguro".equals(animale)) entonces
Canguro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buho".equals(animale)) entonces

Buho.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Venado".equals(animale)) entonces

Venado.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Loro".equals(animale)) entonces

Loro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Hipopotamo".equals(animale)) entonces

Hipopotamo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Delfin".equals(animale)) entonces

Delfin.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Puma".equals(animale)) entonces

Puma.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ballena".equals(animale)) entonces

Ballena.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ardilla".equals(animale)) entonces

Ardilla.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Llama".equals(animale)) entonces

Llama.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Foca".equals(animale)) entonces

Foca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jaguar".equals(animale)) entonces

Jaguar.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escorpion".equals(animale)) entonces

Escorpion.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Rinoceronte".equals(animale)) entonces

Rinoceronte.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mono".equals(animale)) entonces

Mono.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Cocodrilo".equals(animale)) entonces

Cocodrilo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Vaca".equals(animale)) entonces

Vaca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Chompipe".equals(animale)) entonces

Chompipe.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Panda".equals(animale)) entonces

Panda.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gato".equals(animale)) entonces
Gato.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tigre".equals(animale)) entonces
Tigre.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Serpiente".equals(animale)) entonces
Serpiente.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mamut".equals(animale)) entonces
Mamut.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Leopardo".equals(animale)) entonces
Leopardo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gorila".equals(animale)) entonces
Gorila.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Pulpo".equals(animales)) entonces

Pulpo.recibirComida(animales)

finsi

Si ("Mosca".equals(animales)) entonces

Mosca.recibirComida(animales)

finsi

Si ("Quetzal".equals(animales)) entonces

Quetzal.recibirComida(animales)

finsi

Si ("Camaleon".equals(animales)) entonces

Camaleon.recibirComida(animales)

finsi

fin_desde

finsi

Si ("Sushi".equals(animales)) entonces

Escribir "Dandole Sushi a 3 de tus animales de equipo"

Desde int i = 0; hasta 3; 1

```
Var aleatorio = (int) (Math.random()*5)
```

```
Si (aleatorio == 0) entonces
```

```
    animal = mascotaJugador[0]
```

```
finsi
```

```
Si (aleatorio == 1) entonces
```

```
    animal = mascotaJugador[1]
```

```
finsi
```

```
Si (aleatorio == 2) entonces
```

```
    animal = mascotaJugador[2]
```

```
finsi
```

```
Si (aleatorio == 3) entonces
```

```
    animal = mascotaJugador[3]
```

```
finsi
```

```
Si (aleatorio == 4) entonces
```

```
    animal = mascotaJugador[4]
```

```
finsi
```

```
Si ("Hormiga".equals(animal)) entonces
```

```
    Hormiga.recibirComida(enviarComida)
```

finsi

Si ("Pescado".equals(animale)) entonces

Pescado.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mosquito".equals(animale)) entonces

Mosquito.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Grillo".equals(animale)) entonces

Grillo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Castor".equals(animale)) entonces

Castor.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caballo".equals(animale)) entonces

Caballo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Nutria".equals(animale)) entonces

Nutria.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escarabajo".equals(animale)) entonces
Escarabajo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Sapo".equals(animale)) entonces
Sapo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Dodo".equals(animale)) entonces
Dodo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Elefante".equals(animale)) entonces
Elefante.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("PuercoEspin".equals(animale)) entonces
PuercoEspin.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("PavoReal".equals(animale)) entonces
PavoReal.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Rata".equals(animal)) entonces
Rata.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Zorro".equals(animal)) entonces
Zorro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Araña".equals(animal)) entonces
Araña.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Camello".equals(animal)) entonces
Camello.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mapache".equals(animal)) entonces
Mapache.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jirafa".equals(animal)) entonces
Jirafa.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tortuga".equals(animale)) entonces
Tortuga.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caracol".equals(animale)) entonces
Caracol.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Oveja".equals(animale)) entonces
Oveja.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Conejo".equals(animale)) entonces
Conejo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Lobo".equals(animale)) entonces
Lobo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buey".equals(animale)) entonces
Buey.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Canguro".equals(animale)) entonces
Canguro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buho".equals(animale)) entonces
Buho.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Venado".equals(animale)) entonces
Venado.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Loro".equals(animale)) entonces
Loro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Hipopotamo".equals(animale)) entonces
Hipopotamo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Delfin".equals(animale)) entonces
Delfin.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Puma".equals(animal)) entonces
Puma.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ballena".equals(animal)) entonces
Ballena.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ardilla".equals(animal)) entonces
Ardilla.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Llama".equals(animal)) entonces
Llama.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Foca".equals(animal)) entonces
Foca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jaguar".equals(animal)) entonces
Jaguar.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escorpion".equals(animale)) entonces
Escorpion.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Rinoceronte".equals(animale)) entonces
Rinoceronte.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mono".equals(animale)) entonces
Mono.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Cocodrilo".equals(animale)) entonces
Cocodrilo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Vaca".equals(animale)) entonces
Vaca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Chompipe".equals(animale)) entonces
Chompipe.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Panda".equals(animale)) entonces
Panda.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gato".equals(animale)) entonces
Gato.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tigre".equals(animale)) entonces
Tigre.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Serpiente".equals(animale)) entonces
Serpiente.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mamut".equals(animale)) entonces
Mamut.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Leopardo".equals(animale)) entonces
Leopardo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gorila".equals(animall)) entonces
Gorila.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Pulpo".equals(animall)) entonces
Pulpo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mosca".equals(animall)) entonces
Mosca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Quetzal".equals(animall)) entonces
Quetzal.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Camaleon".equals(animall)) entonces
Camaleon.recibirComida(enviarComida)

finsi

fin_desde

finsi

Si ("Pizza".equals(enviarComida)) entonces

 Escribir "Dandole Pizza a 2 de tus animales de equipo"

Desde int i = 0; hasta 2; 1

 Var aleatorio = (int) (Math.random()*5)

 Si (aleatorio == 0) entonces

 animal = mascotaJugador[0]

 finsi

 Si (aleatorio == 1) entonces

 animal = mascotaJugador[1]

 finsi

 Si (aleatorio == 2) entonces

 animal = mascotaJugador[2]

 finsi

 Si (aleatorio == 3) entonces

 animal = mascotaJugador[3]

 finsi

 Si (aleatorio == 4) entonces

 animal = mascotaJugador[4]

finsi

Si ("Hormiga".equals(animal)) entonces

Hormiga.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Pescado".equals(animal)) entonces

Pescado.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mosquito".equals(animal)) entonces

Mosquito.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Grillo".equals(animal)) entonces

Grillo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Castor".equals(animal)) entonces

Castor.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caballo".equals(animal)) entonces

Caballo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Nutria".equals(animall)) entonces

Nutria.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escarabajo".equals(animall)) entonces

Escarabajo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Sapo".equals(animall)) entonces

Sapo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Dodo".equals(animall)) entonces

Dodo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Elefante".equals(animall)) entonces

Elefante.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("PuercoEspin".equals(animall)) entonces

PuercoEspin.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("PavoReal".equals(animall)) entonces
PavoReal.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Rata".equals(animall)) entonces
Rata.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Zorro".equals(animall)) entonces
Zorro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Araña".equals(animall)) entonces
Araña.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Camello".equals(animall)) entonces
Camello.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mapache".equals(animall)) entonces
Mapache.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jirafa".equals(animal)) entonces

Jirafa.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tortuga".equals(animal)) entonces

Tortuga.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caracol".equals(animal)) entonces

Caracol.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Oveja".equals(animal)) entonces

Oveja.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Conejo".equals(animal)) entonces

Conejo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Lobo".equals(animal)) entonces

Lobo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buey".equals(animall)) entonces

Buey.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Canguro".equals(animall)) entonces

Canguro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buho".equals(animall)) entonces

Buho.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Venado".equals(animall)) entonces

Venado.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Loro".equals(animall)) entonces

Loro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Hipopotamo".equals(animall)) entonces

Hipopotamo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Delfin".equals(animale)) entonces
Delfin.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Puma".equals(animale)) entonces
Puma.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ballena".equals(animale)) entonces
Ballena.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ardilla".equals(animale)) entonces
Ardilla.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Llama".equals(animale)) entonces
Llama.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Foca".equals(animale)) entonces
Foca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jaguar".equals(animall)) entonces

Jaguar.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escorpion".equals(animall)) entonces

Escorpion.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Rinoceronte".equals(animall)) entonces

Rinoceronte.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mono".equals(animall)) entonces

Mono.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Cocodrilo".equals(animall)) entonces

Cocodrilo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Vaca".equals(animall)) entonces

Vaca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Chompipe".equals(animale)) entonces
Chompipe.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Panda".equals(animale)) entonces
Panda.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gato".equals(animale)) entonces
Gato.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tigre".equals(animale)) entonces
Tigre.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Serpiente".equals(animale)) entonces
Serpiente.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mamut".equals(animale)) entonces
Mamut.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Leopardo".equals(animale)) entonces
Leopardo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gorila".equals(animale)) entonces
Gorila.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Pulpo".equals(animale)) entonces
Pulpo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mosca".equals(animale)) entonces
Mosca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Quetzal".equals(animale)) entonces
Quetzal.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Camaleon".equals(animale)) entonces
Camaleon.recibirComida(enviarComida)

finsi

fin_desde

finsi

finsi

Si (!"Ensalada".equals(enviarComida) && !"Sushi".equals(enviarComida) && !"Pizza".equals(enviarComida)) entonces

 Escribir "Seleccione el Animal al que desea darle la Comida"

 Escribir "1. " + mascotaJugador[0] + " 2. " + mascotaJugador[1] + " 3. " + mascotaJugador[2] + "
4. " + mascotaJugador[3] + " 5. " + mascotaJugador[4]

 Leer opcion

 Si (opcion == 1) entonces

 animal = mascotaJugador[0]

 finsi

 if (opcion == 2) {

 animal = mascotaJugador[1]

 finsi

 Si (opcion == 3) entonces

 animal = mascotaJugador[2]

 finsi

 Si (opcion == 4) entonces

```
animal = mascotaJugador[3]
```

```
fini
```

```
Si (opcion == 5) entonces
```

```
    animal = mascotaJugador[4]
```

```
fini
```

```
Si ("Hormiga".equals(animal)) entonces
```

```
    Hormiga.recibirComida(enviarComida)
```

```
fini
```

```
Si ("Pescado".equals(animal)) entonces
```

```
    Pescado.recibirComida(enviarComida)
```

```
fini
```

```
Si ("Mosquito".equals(animal)) entonces
```

```
    Mosquito.recibirComida(enviarComida)
```

```
fini
```

```
Si ("Grillo".equals(animal)) entonces
```

```
    Grillo.recibirComida(enviarComida)
```

```
fini
```

```
Si ("Castor".equals(animal)) entonces
```


Castor.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caballo".equals(animal)) entonces

Caballo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Nutria".equals(animal)) entonces

Nutria.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escarabajo".equals(animal)) entonces

Escarabajo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Sapo".equals(animal)) entonces

Sapo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Dodo".equals(animal)) entonces

Dodo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Elefante".equals(animal)) entonces

Elefante.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("PuercoEspin".equals(animal)) entonces
PuercoEspin.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("PavoReal".equals(animal)) entonces
PavoReal.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Rata".equals(animal)) entonces
Rata.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Zorro".equals(animal)) entonces
Zorro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Araña".equals(animal)) entonces
Araña.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Camello".equals(animal)) entonces

Camello.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mapache".equals(animall)) entonces

Mapache.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jirafa".equals(animall)) entonces

Jirafa.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tortuga".equals(animall)) entonces

Tortuga.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Caracol".equals(animall)) entonces

Caracol.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Oveja".equals(animall)) entonces

Oveja.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Conejo".equals(animall)) entonces

Conejo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Lobo".equals(animal)) entonces

Lobo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buey".equals(animal)) entonces

Buey.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Canguro".equals(animal)) entonces

Canguro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Buho".equals(animal)) entonces

Buho.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Venado".equals(animal)) entonces

Venado.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Loro".equals(animal)) entonces

Loro.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Hipopotamo".equals(animall)) entonces

Hipopotamo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Delfin".equals(animall)) entonces

Delfin.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Puma".equals(animall)) entonces

Puma.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ballena".equals(animall)) entonces

Ballena.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Ardilla".equals(animall)) entonces

Ardilla.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Llama".equals(animall)) entonces

Llama.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Foca".equals(animal)) entonces

Foca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Jaguar".equals(animal)) entonces

Jaguar.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Escorpion".equals(animal)) entonces

Escorpion.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Rinoceronte".equals(animal)) entonces

Rinoceronte.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mono".equals(animal)) entonces

Mono.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Cocodrilo".equals(animal)) entonces

Cocodrilo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Vaca".equals(animad)) entonces

Vaca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Chompipe".equals(animad)) entonces

Chompipe.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Panda".equals(animad)) entonces

Panda.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gato".equals(animad)) entonces

Gato.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Tigre".equals(animad)) entonces

Tigre.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Serpiente".equals(animad)) entonces

Serpiente.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mamut".equals(animal)) entonces

Mamut.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Leopardo".equals(animal)) entonces

Leopardo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Gorila".equals(animal)) entonces

Gorila.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Pulpo".equals(animal)) entonces

Pulpo.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Mosca".equals(animal)) entonces

Mosca.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Quetzal".equals(animal)) entonces

Quetzal.recibirComida(enviarComida)

finsi

Si ("Camaleon".equals(animale)) entonces

Camaleon.recibirComida(enviarComida)

finsi

finsi

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (FUSIONAR ANIMAL) DENTRO DEL LA CLASE CONTROL DE JUEGO

Esta opcion busca al animal que se desea fusionar y le da la orden de modificar sus aspectos basicos hasta un numero determinado de aumento.

Var opcion = 0

Si ("Hormiga".equals(comprar)) entonces

subir = Hormiga.subirDeNivel()

finsi

Si ("Pescado".equals(comprar)) entonces

subir = Pescado.subirDeNivel()

finsi

Si ("Mosquito".equals(comprar)) entonces

subir = Mosquito.subirDeNivel()

finsi

Si ("Grilo".equals(comprar)) entonces

subir = Grillo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Castor".equals(comprar)) entonces

subir = Castor.subirDeNivel()

finsi

Si ("Caballo".equals(comprar)) entonces

subir = Caballo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Nutria".equals(comprar)) entonces

subir = Nutria.subirDeNivel()

finsi

Si ("Escarabajo".equals(comprar)) entonces

subir = Escarabajo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Sapo".equals(comprar)) entonces

subir = Sapo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Dodo".equals(comprar)) entonces

subir = Dodo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Elefante".equals(comprar)) entonces

subir = Elefante.subirDeNivel()

finsi

Si ("Puerco Espin".equals(comprar)) entonces

subir = PuercoEspin.subirDeNivel()

finsi

Si ("PavoReal".equals(comprar)) entonces

subir = PavoReal.subirDeNivel()

finsi

Si ("Rata".equals(comprar)) entonces

subir = Rata.subirDeNivel()

finsi

Si ("Zorro".equals(comprar)) entonces

subir = Zorro.subirDeNivel()

finsi

Si ("Araña".equals(comprar)) entonces

subir = Araña.subirDeNivel()

finsi

Si ("Camello".equals(comprar)) entonces

subir = Camello.subirDeNivel()

finsi

Si ("Mapache".equals(comprar)) entonces

subir = Mapache.subirDeNivel()

finsi

Si ("Jirafa".equals(comprar)) entonces

subir = Jirafa.subirDeNivel()

finsi

Si ("Tortuga".equals(comprar)) entonces

subir = Tortuga.subirDeNivel()

finsi

Si ("Caracol".equals(comprar)) entonces

subir = Caracol.subirDeNivel()

finsi

Si ("Oveja".equals(comprar)) entonces

subir = Oveja.subirDeNivel()

finsi

Si ("Conejo".equals(comprar)) entonces

subir = Conejo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Lobo".equals(comprar)) entonces

subir = Lobo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Buey".equals(comprar)) entonces

subir = Buey.subirDeNivel()

finsi

Si ("Canguro".equals(comprar)) entonces

subir = Canguro.subirDeNivel()

finsi

Si ("Buho".equals(comprar)) entonces

subir = Buho.subirDeNivel()

finsi

Si ("Venado".equals(comprar)) entonces

subir = Venado.subirDeNivel()

finsi

Si ("Loro".equals(comprar)) entonces

subir = Loro.subirDeNivel()

finsi

Si ("Hipopotamo".equals(comprar)) entonces

subir = Hipopotamo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Delfin".equals(comprar)) entonces

subir = Delfin.subirDeNivel()

finsi

Si ("Puma".equals(comprar)) entonces

subir = Puma.subirDeNivel()

finsi

Si ("Ballena".equals(comprar)) entonces

subir = Ballena.subirDeNivel()

finsi

Si ("Ardilla".equals(comprar)) entonces

subir = Ardilla.subirDeNivel()

finsi

Si ("Llama".equals(comprar)) entonces

subir = Llama.subirDeNivel()

finsi

Si ("Foca".equals(comprar)) entonces

subir = Foca.subirDeNivel()

finsi

Si ("Jaguar".equals(comprar)) entonces

subir = Jaguar.subirDeNivel()

finsi

Si ("Escorpion".equals(comprar)) entonces

subir = Escorpion.subirDeNivel()

finsi

Si ("Rinoceronte".equals(comprar)) entonces

subir = Rinoceronte.subirDeNivel()

finsi

Si ("Mono".equals(comprar)) entonces

subir = Mono.subirDeNivel()

finsi

Si ("Cocodrilo".equals(comprar)) entonces

subir = Cocodrilo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Vaca".equals(comprar)) entonces

subir = Vaca.subirDeNivel()

finsi

Si ("Chompipe".equals(comprar)) entonces

subir = Chompipe.subirDeNivel()

finsi

Si ("Panda".equals(comprar)) entonces

subir = Panda.subirDeNivel()

finsi

Si ("Gato".equals(comprar))

subir = Gato.subirDeNivel()

finsi

Si ("Tigre".equals(comprar)) entonces

subir = Tigre.subirDeNivel()

finsi

Si ("Serpiente".equals(comprar)) entonces

subir = Serpiente.subirDeNivel()

finsi

Si ("Mamut".equals(comprar)) entonces

subir = Mamut.subirDeNivel()

finsi

Si ("Leopardo".equals(comprar)) entonces

subir = Leopardo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Gorila".equals(comprar)) entonces

subir = Gorila.subirDeNivel()

finsi

Si ("Pulpo".equals(comprar)) entonces

subir = Pulpo.subirDeNivel()

finsi

Si ("Mosca".equals(comprar)) entonces

subir = Mosca.subirDeNivel()

finsi

Si ("Quetzal".equals(comprar)) entonces

subir = Quetzal.subirDeNivel()

finsi

Si ("Camaleon".equals(comprar)) entonces

subir = Camaleon.subirDeNivel()

finsi

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (VENDER ANIMAL) DENTRO DEL LA CLASE CONTROL DE JUEGO

Esta opcion realiza 2 actividades la primera identifica al animal a vender y da la orden al animal para que el animal mande cuanto oro hay que retornar en funcion del nivel

que tiene el animal y la otra es que compone el arreglo haciendo que es espacio del animal vendido quede como "-----".

Var animal = null

Var oroRegresado = 0

Escribir "Seleccione el número del Animal que desea vender"

Escribir " 1. " + mascotaJugador[0] + " 2. " + mascotaJugador[1] + " 3. " + mascotaJugador[2] + "
4. " + mascotaJugador[3] + " 5. " + mascotaJugador[4]

Leer opcion

Si (opcion == 1) entonces

```
animal = mascotaJugador[0]
mascotaJugador[0] = mascotaJugador[1]
mascotaJugador[1] = mascotaJugador[2]
mascotaJugador[2] = mascotaJugador[3]
mascotaJugador[3] = mascotaJugador[4]
mascotaJugador[4] = "-----"
```

finsi

Si (opcion == 2) entonces

```
animal = mascotaJugador[1]
mascotaJugador[1] = mascotaJugador[2]
mascotaJugador[2] = mascotaJugador[3]
mascotaJugador[3] = mascotaJugador[4]
mascotaJugador[4] = "-----"
```

finsi

Si (opcion == 3) entonces

```
animal = mascotaJugador[2]
mascotaJugador[2] = mascotaJugador[3]
mascotaJugador[3] = mascotaJugador[4]
mascotaJugador[4] = "-----"
```

finsi

Si (opcion == 4) entonces

```
animal = mascotaJugador[3]
```

```
mascotaJugador[3] = mascotaJugador[4]  
mascotaJugador[4] = "-----"
```

finsi

Si (opcion == 5) entonces

```
animal = mascotaJugador[4]  
mascotaJugador[4] = "-----"
```

finsi

Si ("Hormiga".equals(animal)) entonces

```
oroRegresado = Hormiga.venderAnimal()
```

finsi

Si ("Pescado".equals(animal)) entonces

```
oroRegresado = Pescado.venderAnimal()
```

finsi

Si ("Mosquito".equals(animal)) entonces

```
oroRegresado = Mosquito.venderAnimal()
```

finsi

Si ("Grilo".equals(animal)) entonces

```
oroRegresado = Grillo.venderAnimal()
```

finsi

Si ("Castor".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Castor.venderAnimal()

finsi

Si ("Caballo".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Caballo.venderAnimal()

finsi

Si ("Nutria".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Nutria.venderAnimal()

finsi

Si ("Escarabajo".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Escarabajo.venderAnimal()

finsi

Si ("Sapo".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Sapo.venderAnimal()

finsi

Si ("Dodo".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Dodo.venderAnimal()

finsi

Si ("Elefante".equals(animale)) entonces
 oroRegresado = Elefante.enderAnimal()

finsi

Si ("Puerco Espin".equals(animale)) entonces
 oroRegresado = PuercoEspin.venderAnimal()

finsi

Si ("PavoReal".equals(animale)) entonces
 oroRegresado = PavoReal.venderAnimal()

finsi

Si ("Rata".equals(animale)) entonces
 oroRegresado = Rata.venderAnimal()

finsi

Si ("Zorro".equals(animale)) entonces
 oroRegresado = Zorro.venderAnimal()

finsi

Si ("Araña".equals(animale)) entonces
 oroRegresado = Araña.venderAnimal()

finsi

Si ("Camello".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Camello.venderAnimal()

fin

Si ("Mapache".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Mapache.venderAnimal()

fin

Si ("Jirafa".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Jirafa.venderAnimal()

fin

Si ("Tortuga".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Tortuga.venderAnimal()

fin

Si ("Caracol".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Caracol.venderAnimal()

fin

Si ("Oveja".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Oveja.venderAnimal()

fin

```
Si ("Conejo".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Conejo.venderAnimal()  
  
    finsi
```

```
Si ("Lobo".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Lobo.venderAnimal()  
  
    finsi
```

```
Si ("Buey".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Buey.venderAnimal()  
  
    finsi
```

```
Si ("Canguro".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Canguro.venderAnimal()  
  
    finsi
```

```
Si ("Buho".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Buho.venderAnimal()  
  
    finsi
```

```
Si ("Venado".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Venado.venderAnimal()  
  
    finsi
```



```
Si ("Loro".equals(animale)) entonces  
    oroRegresado = Loro.venderAnimal()
```

```
    finsi
```

```
Si ("Hipopotamo".equals(animale)) entonces  
    oroRegresado = Hipopotamo.venderAnimal()
```

```
    finsi
```

```
Si ("Delfin".equals(animale)) entonces  
    oroRegresado = Delfin.venderAnimal()
```

```
    finsi
```

```
Si ("Puma".equals(animale)) entonces  
    oroRegresado = Puma.venderAnimal()
```

```
    finsi
```

```
Si ("Ballena".equals(animale)) entonces  
    oroRegresado = Ballena.venderAnimal()
```

```
    finsi
```

```
Si ("Ardilla".equals(animale)) entonces  
    oroRegresado = Ardilla.venderAnimal()
```

```
finsi
```

Si ("Llama".equals(animals)) entonces
 oroRegresado = Llama.venderAnimal()

finsi

Si ("Foca".equals(animals)) entonces
 oroRegresado = Foca.venderAnimal()

finsi

Si ("Jaguar".equals(animals)) entonces
 oroRegresado = Jaguar.venderAnimal()

finsi

Si ("Escorpion".equals(animals)) entonces
 oroRegresado = Escorpion.venderAnimal()

finsi

Si ("Rinoceronte".equals(animals)) entonces
 oroRegresado = Rinoceronte.venderAnimal()

finsi

Si ("Mono".equals(animals)) entonces
 oroRegresado = Mono.venderAnimal()

finsi

Si ("Cocodrilo".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Cocodrilo.venderAnimal()

fin

Si ("Vaca".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Vaca.venderAnimal()

fin

Si ("Chompipe".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Chompipe.venderAnimal()

fin

Si ("Panda".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Panda.venderAnimal()

fin

Si ("Gato".equals(animal))
 oroRegresado = Gato.venderAnimal()

fin

Si ("Tigre".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Tigre.venderAnimal()

fin

Si ("Serpiente".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Serpiente.venderAnimal()

fin

Si ("Mamut".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Mamut.venderAnimal()

fin

Si ("Leopardo".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Leopardo.venderAnimal()

fin

Si ("Gorila".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Gorila.venderAnimal()

fin

Si ("Pulpo".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Pulpo.venderAnimal()

fin

Si ("Mosca".equals(animal)) entonces
 oroRegresado = Mosca.venderAnimal()

fin

```
Si ("Quetzal".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Quetzal.venderAnimal()
```

```
finsi
```

```
Si ("Camaleon".equals(animal)) entonces  
    oroRegresado = Camaleon.venderAnimal()
```

```
finsi
```

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (RECIBIR COMIDA) DENTRO DE LOS METODOS DE CADA ANIMAL

Dentro del mismo animal al que le enviamos la comida hay una método que encuentra que comida es y realiza la actividad para subir en vida o daño al animal seleccionado.

```
var comida = enviarComida
```

```
Si ("Manzana".equals(comida)) entonces  
    vida = Manzana.activarEfecto(vida)  
    daño = Manzana.activarEfecto1(daño)
```

```
finsi
```

```
Si ("Naranja".equals(comida)) entonces  
    daño = Naranja.activarEfecto1(daño)
```

```
finsi
```

```
Si ("Pastelito".equals(comida)) entonces
```

```
vida = Pastelito.activarEfecto(vida)
daño = Pastelito.activarEfecto1(daño)
```

```
finsi
```

```
Si ("HuesoDeCarne".equals(comida)) entonces
    daño = HuesoDeCarne.activarEfecto1(daño)
```

```
finsi
```

```
Si ("PastillaParaDormir".equals(comida)) entonces
    darDeBaja()
```

```
finsi
```

```
Si ("Ajo".equals(comida)) entonces
    daño = Ajo.activarEfecto1(daño)
```

```
finsi
```

```
Si ("Ensalada".equals(comida)) entonces
    vida = Ensalada.activarEfecto(vida)
    daño = Ensalada.activarEfecto1(daño)
```

```
finsi
```

```
Si ("ComidaEnlatada".equals(comida)) entonces
    vida = Ensalada.activarEfecto(vida)
```

```
finsi
```

Si ("Pera".equals(comida)) entonces

vida = Pera.activarEfecto(vida)

daño = Pera.activarEfecto1(daño)

finsi

Si ("Chocolate".equals(comida)) entonces

experiencia = Chocolate.activarEfecto(experiencia)

finsi

Si ("Suschi".equals(comida)) entonces

vida = Sushi.activarEfecto(vida)

daño = Sushi.activarEfecto1(daño)

finsi

Si ("Hongo".equals(comida)) entonces

vida = Hongo.activarEfecto(vida)

finsi

Si ("Pizza".equals(comida)) entonces

vida = Pizza.activarEfecto(vida)

daño = Pizza.activarEfecto1(daño)

finsi

Si ("Carne".equals(comida)) entonces

daño = Carne.activarEfecto1(daño)

finsi

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (SUBIR DE NIVEL) DENTRO DE LOS METODOS DE CADA ANIMAL

Este método nos permitira poder subir el nivel del animal y otorgarle más vida y daño con forme más animales se fusionen

interruptor (controlNivel)

caso 0

vida += 1

daño += 1

controlNivel += 1

caso 1

vida += 1

daño += 1

controlNivel += 1

nivel += 1

caso 2

vida += 1

daño += 1

controlNivel += 1

caso 3

vida += 1

daño += 1

controlNivel += 1

caso 4

vida += 1

daño += 1

controlNivel += 1

nivel += 1

caso 5

controlNivel += 1

fin_interruptor

EL SIGUIENTE PSEUDOCODIGO NOS MUESTRA LA OPCION (VENDER ANIMAL) DENTRO DE LOS METODOS DE CADA ANIMAL

En este método nos va permitir saber cuanto dinero hay que darle al jugador de regreso por la venta de un animal en función del nivel que tenga el animal en ese momento y eso lo encontramos en esta opción.

Var oro1 = 0

Si (nivel == 1) entonces

oro1 = 1

nivel = 1

finsi

Si (nivel == 2) entonces

oro1 = 2

nivel = 1

finsi

Si (nivel == 3) entonces

oro1 = 3

nivel = 1

finsi

PELEA

Dentro de esta acción nos va llevar al campo de pelea donde se van a enfrentar nuestro equipo con otro creado por la computadora.

Var contrincante

Var contrincante2

Var partida = 0

Var vidaJugador = 0

Var dañoJugador = 0

Var vidaJugador1 = 0

Var dañoJugador1 = 0

Var vidaJugador2 = 0

Var dañoJugador2 = 0

Var vidaJugador3 = 0

Var dañoJugador3 = 0

Var vidaJugador4 = 0

Var dañoJugador4 = 0

Var vidaJugador5 = 0

Var dañoJugador5 = 0

Var vidaBot = 0

Var dañoBot = 0

```
Var vidaBot1 = 0
Var dañoBot1 = 0
Var vidaBot2 = 0
Var dañoBot2 = 0
Var vidaBot3 = 0
Var dañoBot3 = 0
Var vidaBot4 = 0
Var dañoBot4 = 0
Var vidaBot5 = 0
Var dañoBot5 = 0
Var nivel = 0
Var aumento = 0
Var aumento1 = 0
Var numeroHormiga = 5
Var contadorHormiga = 0
Var numeroGrillo = 5
Var contadorGrillo = 0
Var numeroGrilloBot = 5
Var contadorGrilloBot = 0
Var numeroCastor = 5
Var contadorCastor = 0
Var numeroRata = 5
Var contadorRata = 0
Var numeroAraña = 5
Var contadorAraña = 0
Var numeroTortuga = 5
Var contadorTortuga = 0
int numeroOveja = 5
int contadorOveja = 0
int numeroOvejaBot = 5
```

```
int contadorOvejaBot = 0
```

```
int numeroVenado = 5
```

```
int contadorVenado = 0
```

```
int numeroMamut = 5
```

```
int contadorMamut = 0
```

Escribir"Enfrentamiento Entre: "

```
Escribir mascotaJugador[0] + " / " + mascotaJugador[1] + " / " + mascotaJugador[2] + " / " +  
mascotaJugador[3] + " / " + mascotaJugador[4] + " vs " + mascotaBot[0] + " / " + mascotaBot[1] + " / " +  
mascotaBot[2] + " / " + mascotaBot[3] + " / " + mascotaBot[4]
```

Desde i = 0; hasta 5; 1

```
Si ("Hormiga".equals(mascotaJugador[i])) entonces
```

```
    numeroHormiga = i
```

```
finsi
```

```
Si ("Grillo".equals(mascotaJugador[i])) entonces
```

```
    numeroGrillo = i
```

```
finsi
```

```
Si ("Castor".equals(mascotaJugador[i])) entonces
```

```
    numeroCastor = i
```

```
finsi
```

```
Si ("Araña".equals(mascotaJugador[i])) entonces
```

```
    numeroAraña = i
```

```
finsi
```

```
Si ("Rata".equals(mascotaJugador[i])) entonces
```

```
    numeroRata = i
```

```
finsi
```

Si ("Tortuga".equals(mascotaJugador[i])) entonces

 numeroTortuga = i

finsi

Si ("Oveja".equals(mascotaJugador[i])) entonces

 numeroOveja = i

finsi

Si ("Venado".equals(mascotaJugador[i])) entonces

 numeroVenado = i

finsi

Si ("Grillo".equals(mascotaBot[i])) entonces

 numeroGrilloBot = i

finsi

Si ("Oveja".equals(mascotaBot[i])) entonces

 numeroOvejaBot = i

finsi

fin_desde

Desde int i = 0; hasta 5; 1

Si (!"-----".equals(mascotaJugador[i])) entonces

 vidaJugador = Jugador.darVida(mascotaJugador[i])

 dañoJugador = Jugador.darDaño(mascotaJugador[i])

Si (i == 0) entonces

 vidaJugador1 = vidaJugador

```
    dañoJugador1 = dañoJugador  
finsi
```

```
Si (i == 1) entonces  
    vidaJugador2 = vidaJugador  
    dañoJugador2 = dañoJugador  
finsi
```

```
Si (i == 2) entonces  
    vidaJugador3 = vidaJugador  
    dañoJugador3 = dañoJugador  
finsi
```

```
Si (i == 3) entonces  
    vidaJugador4 = vidaJugador  
    dañoJugador4 = dañoJugador  
finsi
```

```
Si (i == 4) entonces  
    vidaJugador5 = vidaJugador  
    dañoJugador5 = dañoJugador  
finsi
```

```
finsi
```

```
fin_desde
```

```
Desde int i = 0; hasta 5; 1
```

```
    vidaBot = darVida1(mascotaBot[i])  
    dañoBot = darDaño1(mascotaBot[i])
```

Si (i == 0) entonces

 vidaBot1 = vidaBot

 dañoBot1 = dañoBot

finsi

Si (i == 1) entonces

 vidaBot2 = vidaBot

 dañoBot2 = dañoBot

finsi

Si (i == 2) entonces

 vidaBot3 = vidaBot

 dañoBot3 = dañoBot

finsi

Si (i == 3) entonces

 vidaBot4 = vidaBot

 dañoBot4 = dañoBot

finsi

if (i == 4) {

 vidaBot5 = vidaBot

 dañoBot5 = dañoBot

finsi

fin_desde

Var batalla = 1

Var arreglo = 4

Var arreglo1 = 0

mientras (batalla != 0) hacer

 Escribir "¡¡¡Batalla!!!"

mientras (arreglo != -1) hacer

 Si ("-----".equals(mascotaJugador[arreglo])) entonces

 arreglo = arreglo - 1

 sino

 contrincante = mascotaJugador[arreglo]

 finsi

fin_mientras

while (arreglo1 != 5) hacer

 Si ("-----".equals(mascotaBot[arreglo1])) entonces

 arreglo1 = arreglo1 + 1

 sino

 contrincante2 = mascotaBot[arreglo1]

 finsi

fin_mientras

Escribir contrincante + " vs " + contrincante2

Var vidaAnimalJugador = 0

Var dañoAnimalJugador = 0

Var vidaAnimalBot = 0

Var dañoAnimalBot = 0

Si (arreglo == 0) entonces

 vidaAnimalJugador = vidaJugador1

 dañoAnimalJugador = dañoJugador1

finsi

Si (arreglo == 1) entonces

 vidaAnimalJugador = vidaJugador2

 dañoAnimalJugador = dañoJugador2

finsi

Si (arreglo == 2) entonces

 vidaAnimalJugador = vidaJugador3

 dañoAnimalJugador = dañoJugador3

finsi

Si (arreglo == 3) entonces

 vidaAnimalJugador = vidaJugador4

 dañoAnimalJugador = dañoJugador4

finsi

Si (arreglo == 4) entonces

 vidaAnimalJugador = vidaJugador5

 dañoAnimalJugador = dañoJugador5

finsi

Si (arreglo1 == 0) entonces

 vidaAnimalBot = vidaBot1

 dañoAnimalBot = dañoBot1

finsi

Si (arreglo1 == 1) entonces

 vidaAnimalBot = vidaBot2

 dañoAnimalBot = dañoBot2

finsi

Si (arreglo1 == 2) entonces

 vidaAnimalBot = vidaBot3

 dañoAnimalBot = dañoBot3

finsi

Si (arreglo1 == 3) entonces

 vidaAnimalBot = vidaBot4

 dañoAnimalBot = dañoBot4

finsi

Si (arreglo1 == 4) entonces

 vidaAnimalBot = vidaBot5

 dañoAnimalBot = dañoBot5

finsi

mientras (vidaAnimalJugador > 0 && vidaAnimalBot > 0) hacer

 vidaAnimalJugador -= dañoAnimalBot

 vidaAnimalBot -= dañoAnimalJugador

Si (vidaAnimalJugador <= 0) entonces

 Escribir contrincante + " recibio un ataque de " + dañoAnimalBot + " y quedo fuera de
combate ya que quedo con " + vidaAnimalJugador + " de vida"

 mascotaJugador[arreglo] = "-----"

sino

System.out.println(contrincante + " recibio un ataque de " + dañoAnimalBot + " pero resistio al ataque quedando con " + vidaAnimalJugador + " de vida"

finsi

Si (vidaAnimalBot <= 0) entonces

Escribir contrincante2 + " recibio un ataque de " + dañoAnimalJugador + " y quedo fuera de combate ya que quedo con " + vidaAnimalBot + " de vida"

mascotaBot[arreglo1] = "-----"

sino

System.out.println(contrincante2 + " recibio un ataque de " + dañoAnimalJugador + " pero resistio al ataque quedando con " + vidaAnimalBot + " de vida"

finsi

fin_mientras

if (arreglo == 0) entonces

vidaJugador1 = vidaAnimalJugador

dañoJugador1 = dañoAnimalJugador

finsi

if (arreglo == 1) entonces

vidaJugador2 = vidaAnimalJugador

dañoJugador2 = dañoAnimalJugador

finsi

if (arreglo == 2) entonces

vidaJugador3 = vidaAnimalJugador

dañoJugador3 = dañoAnimalJugador

finsi

```
if (arreglo == 3) entonces  
    vidaJugador4 = vidaAnimalJugador  
    dañoJugador4 = dañoAnimalJugador  
finsi
```

```
Si (arreglo == 4) entonces  
    vidaJugador5 = vidaAnimalJugador  
    dañoJugador5 = dañoAnimalJugador  
finsi
```

```
Si (arreglo1 == 0) entonces  
    vidaBot1 = vidaAnimalBot  
    dañoBot1 = dañoAnimalBot  
finsi
```

```
Si (arreglo1 == 1) entonces  
    vidaBot2 = vidaAnimalBot  
    dañoBot2 = dañoAnimalBot  
finsi
```

```
Si (arreglo1 == 2) entonces  
    vidaBot3 = vidaAnimalBot  
    dañoBot3 = dañoAnimalBot  
finsi
```

```
Si (arreglo1 == 3) entonces  
    vidaBot4 = vidaAnimalBot  
    dañoBot4 = dañoAnimalBot  
finsi
```

Si (arreglo1 == 4) entonces

 vidaBot5 = vidaAnimalBot

 dañoBot5 = dañoAnimalBot

finsi

Si ("-----".equals(mascotaBot[4]) && !"-----".equals(mascotaJugador[0])) entonces

 Escribir " ----Ganaste----"

 Escribir "Todo el equipo contrario fue vencido"

 batalla = 0

 partida = 0

finsi

Si ("-----".equals(mascotaJugador[0]) && !"-----".equals(mascotaBot[4])) entonces

 Escribir " ----Perdiste----"

 Escribir "Todo tu equipo fue vencido"

 batalla = 0

 partida = 1

finsi

Si ("-----".equals(mascotaJugador[0]) && "-----".equals(mascotaBot[4])) entonces

 Escribir " ----Empate----"

 Escribir "Los 2 equipos quedaron si Animales vivos"

 batalla = 0

 partida = 2

finsi

}

mascotaJugador[0] = archivo1

mascotaJugador[1] = archivo2

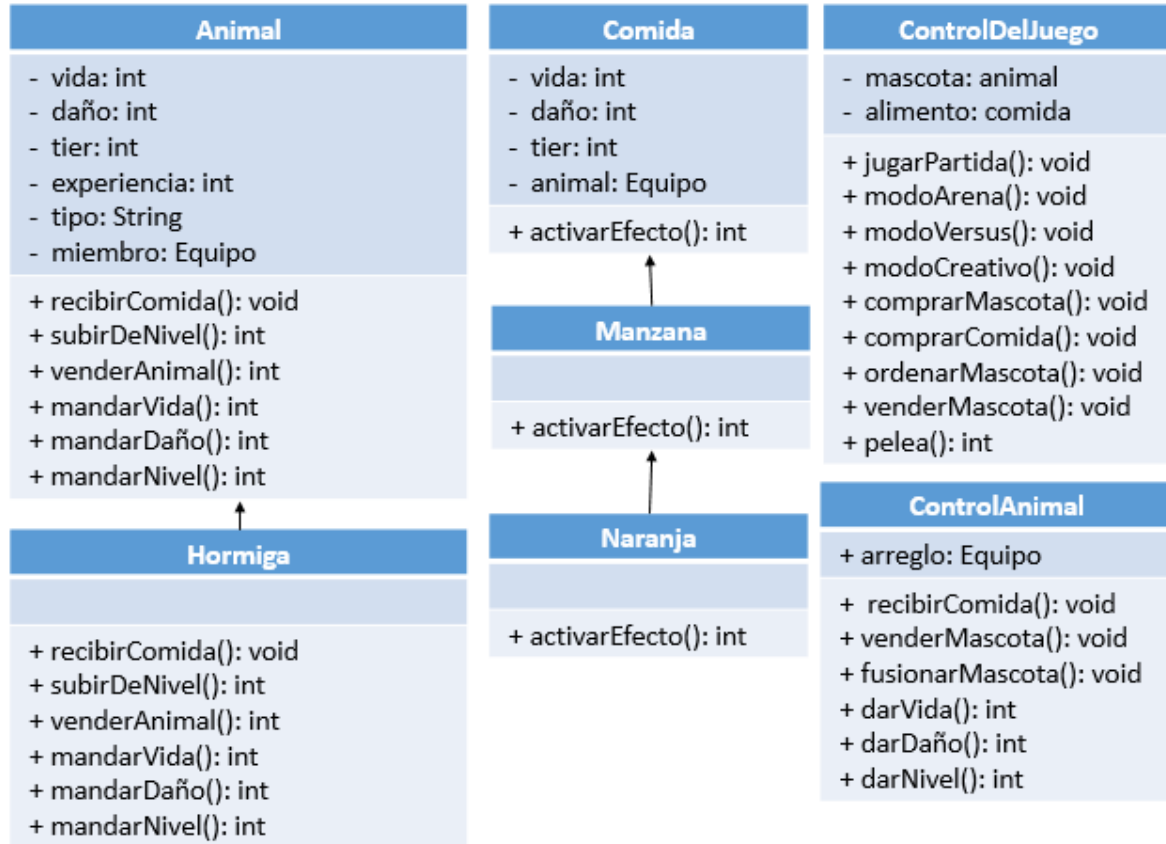
mascotaJugador[2] = archivo3

mascotaJugador[3] = archivo4

mascotaJugador[4] = archivo5

Diagrama de Clases

A continuación se el diagrama de flujo que muestra como va hacer la conexión entre las diferentes clases del juego.



Versión de Netbeans usada: 12.6

Versión de Java usada: 15