**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Facultad de Ingeniería**

Fundamentos de programación

Actividad Asíncrona #11

Alumno: Camacho Garduño Miguel Angel

Grupo: 3

Fecha: 8/11/2020

Actividad Asíncrona 11

# Pseudocódigo enemigo

INICIO

SI el enemigo ve al jugador ENTONCES

Lo ataca y lo sigue

FIN SI

DE LO CONTRARIO

Permanece pasivo

FIN DE LO CONTRARIO

FIN

# Pseudocódigo salud

INICIO

SI el jugador recibe daño ENTONCES

Reduce su salud

FIN SI

DE LO CONTRARIO

No hay cambio

FIN DE LO CONTRARIO

FIN

# Pseudocódigo munición arma

INICIO

SI el arma tiene munición baja ENTONCES

Recargar la munición

FIN SI

DE LO CONTRARIO

Continuar disparando

FIN DE LO CONTRARIO

FIN

# Pseudocódigo jetpack

INICIO

SI el jetpack tiene poco combustible ENTONCES

Recargar el combustible

FIN SI

DE LO CONTRARIO

Continuar volando

FIN DE LO CONTRARIO

FIN

# Pseudocódigo agarrar arma

INICIO

SI el jugador obtiene una nueva arma ENTONCES

Dar la opción de seleccionar el arma que desea el jugador

FIN SI

DE LO CONTRARIO

No agregar la nueva opción de arma a elegir

FIN DE LO CONTRARIO

FIN