**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Facultad de Ingeniería**

Fundamentos de programación

Actividad Asíncrona #6

Alumno: Camacho Garduño Miguel Angel

Fecha: 21/10/2020

Actividad Asíncrona #6

# Pseudocódigo enemigo

¿El enemigo ve al jugador?

Lo ataca y lo sigue

Permanece pasivo

# Pseudocódigo salud

¿El jugador recibe daño?

Reduce su salud

No hay cambio

# Pseudocódigo munición arma

¿El arma tiene munición baja?

Recarga la munición

Continua disparando

# Pseudocódigo jetpack

¿El jetpack tiene poco combustible?

Recarga el combustible

Continua volando

# Pseudocódigo agarrar arma

¿El jugador tiene una arma nueva?

Dar la opción de seleccionar el arma que desea el jugador

No agregar la opción de arma a elegir