**Pseudocódigo generación del mapa.**

Generar una matriz de n\*m.

Inicializar enemigos y asociarlos a su celda.

Inicializar la nave y asociarla a su celda.

Inicializar los obstáculos y asociarlos a su celda.

Inicializar interfaz.

Generar Matriz.

Mapa 🡨 Celda[n][m]

Para i = 0 hasta n

Para j = 0 hasta m

Mapaij 🡨 Celda (i,j,null)

Inicializar enemigos.

Generar formación.

Asignar a cada uno una posición fija en la formación.