

Mapa

metodo moverEnemigos()

Para cada enemigo en listaEnemigos hacer

    Celda c← enemigo.celda()

    int f←celda.fila()

    int c←celda.columna()

    Celda siguiente←grilla[f][c-1]

    si siguiente.ente() es nulo hacer

        siguiente.setEnte(celda.ente())

        celda.setEnte(null)

    fin si

fin para

El mapa contiene una lista de enemigos la cual utiliza para actualizar su posición pidiéndole a estos la referencia a su celda y a esta referencia la celda a su izquierda por medio de fila y columna. En caso de que la celda a la izquierda no contenga un Ente el enemigo puede desplazarse, asignándoselo a esta y removiendolo de la celda origen.