

```
public void inicializarMapa () {

    CANT_ELEM_MIN = 2;
    CANT_ELEM_MAX = 5;
    CANT_TIPOS_ELEM = 2; // 0 = piedra, 1 = ácido, 2 = resina

    cantElemAleatorios = numeroAleatorio(CANT_ELEM_MIN,
CANT_ELEM_MAX);
    for (int i=0; i<cantElemAleatorios; i++) {
        fila = numeroAleatorio(0, 5);
        columna = numeroAleatorio(3, 8);
        tipoElemento = numeroAleatorio(0, CANT_TIPOS_ELEM);
        celda = grilla[fila][columna];
        switch(tipo) {
            case(0): celda.setEnte(new EfectoPiedra(..)); break;
            case(1): celda.setEfecto(new EfectoAcido(..)); break;
            case(2): celda.setEfecto(new EfectoResina(..)); break;
        }
    }
}
```