Pseudocodigo de la generación del mapa

Algoritmo:Generacion del Mapa

Entrada: .txt con x columnas e y filas, donde x es la cantidad de celdas de ancho de la matriz e y es la cantidad de celdas de alto de la matriz. Cada elemento (x,y) de la matriz codifica mediante un char el tipo de bloque que se situa en la celda al momento de la generación. Este .txt se corresponde con el nivel a cargar.

B: brick(ladrillo)

S:Steel(acero)

T:tree(árbol)

W:water(agua)

E:Eagle(águila)

F:floor(piso)

Para i=0 hasta x-1 hacer

Para j=0 hasta y-1 hacer

Leer carácter en la posición (i,j) del archivo;

Crear el bloque correspondiente según la letra(case)