MOVIMIENTO – JUGADOR

**Algoritmo** moverJugador(String X): boolean

iPos ←jugador.getPosFila()

jPos ←jugador.getPosColumna()

cantFilas ←map.cantFilas()

cantColumnas ← map.cantColumnas()

valido ← falso

si X es:

Sur:

Si cantFilas > iPos+1 y map.getCelda(iPos+1,j).disponible() entonces

jugador.setColumna(iPos+1)

map.ejecutarMovimiento(iPos+1,jPos)

valido ← verdadero

Norte:

Si iPos-1 >= 0 y map.getCelda(iPos-1,j).disponible() entonces

jugador.setColumna(iPos-1)

map.ejecutarMovimiento(iPos-1,jPos)

valido ← verdadero

Este:

Si jPos+1 < cantColumnas y map.getCelda(iPos,j+1).disponible() entonces

jugador.setColumna(jPos+1)

map.ejecutarMovimiento(iPos,jPos+1)

valido ← verdadero

Oeste:

Si jPos-1 >= 0 y map.getCelda(iPos,j-1).disponible() entonces

jugador.setColumna(jPos-1)

map.ejecutarMovimiento(iPos,jPos-1)

valido ← verdadero

retornar valido