

interaction atacar

Personaje

Enemigo

Mapa

Power-up

La operación atacar de un enemigo hacia una entidad es análoga

1 : hayEnemigoEnRango()

2 : hay = true

alt si hay

3 : asignar()

4 : daño = dañox2

5 : atacar(daño)

alt vida es 0

6 : liberarCelda(x,y)