# Pseudocódigo

## Movimientos del enemigo

Mover ()  
 si la celda de adelante está vacía  
 adelantar  
 sino  
 atacar (Unidad de la siguiente celda)

Atacar (Unidad)  
 mientras la Unidad tenga vida  
 reducir vida de la Unidad  
 si la Unidad llega a Morir ()  
 Mover ()

Morir ()  
 dejar de atacar  
 liberar la celda

Horda (número de horda)  
 generar 3 Oleada (número de horda)

Oleada (número de horda)  
 hace Aparecer (Unidad) dependiendo del número de horda

Aparecer (Unidad)  
 si una celda de salida está vacía  
 ocupar la celda de salida  
 Mover ()

## Movimientos de los aliados

BuscarEnemigo ()  
 mientras haya enemigos vivos  
 verificar si hay enemigo dentro del alcance

Atacar (Unidad)  
 mientras la Unidad tenga vida  
 reducir vida de la Unidad  
 si la Unidad llega a Morir ()  
 BuscarEnemigo ()

Desplegar (Unidad)  
 ocupar celda indicada  
 BuscarEnemigo ()

## Generación del mapa

GenerarMapa ()  
 creación del mapa  
 cargar imagen de fondo  
 cargar menú de compra y habilidades  
 cargar información de la horda siguiente  
 cargar obstáculos al azar