**Clase hijo MapaNivel3**

Atributo : matriz de Objetos

Método inicioMapa

Llamada al método inicioMapa de la clase padre

// agregar diez enemigos más al mapa

Entero: i,j

i 🡨 0

j 🡨 0

Enemigo: e

Entero: k

Inteligencia: i

Arma: a

k 🡨 0

mientras k < 2

mientras posición (i,j) en matriz no es nula

j 🡨 j+1

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Kamikaze

asociar inteligencia a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

k 🡨 k+1

k 🡨 0

mientras k < 2

mientras posición (i,j) en matriz no es nula

j 🡨 j+1

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Bobo

asociar inteligencia a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

k 🡨 k+1

k 🡨 0

mientras k < 2

mientras posición (i,j) en matriz no es nula

j 🡨 j+1

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nuevo Cambiante

asociar inteligencia a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

k 🡨 k+1

k 🡨 0

mientras k < 2

mientras posición (i,j) en matriz no es nula

j 🡨 j+1

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Perdedor

a 🡨 nueva Arma

asociar inteligencia a enemigo

asociar arma a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

k 🡨 k+1

k 🡨 0

mientras k < 2

mientras posición (i,j) en matriz no es nula

j 🡨 j+1

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nuevo Bomba

a 🡨 nueva Arma

asociar inteligencia a enemigo

asociar arma a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

k 🡨 k+1

//agregar obstáculos al mapa

Obstáculo: o

i 🡨 cant filas-2

j 🡨 (cant columnas)/2

Mientras posición (i,j) en matriz no es nula

j 🡨 j+1

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i-1

j 🡨 (cant columnas)/2

o 🡨 nuevo DestruiblePTodos

posición (i,j) en matriz 🡨 o

i 🡨 i-1

j 🡨 (cant columnas)/2

Mientras posición (i,j) en matriz no es nula

j 🡨 j+1

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i-1

j 🡨 (cant columnas)/2

o 🡨 nuevo LluviaMolesta

posición (i,j) en matriz 🡨 o