**Clase padre Mapa**

Atributo : matriz de Objetos

Método inicioMapa

//agregar jugador al mapa

Entero: i,j

Jugador: player

i 🡨 cant filas

j 🡨 (cant columnas matriz)/2

player 🡨 nuevo Jugador

posición (i,j) en matriz 🡨 player

// agregar enemigos al mapa

i 🡨 0

j 🡨 0

Enemigo: e

Entero: k

k 🡨 0

mientras k < 3

e 🡨 nuevo Kamikaze

posición (i,j) en matriz 🡨 e

j 🡨 j+2

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

k 🡨 k+1

k 🡨 0

mientras k< 2

e 🡨 nuevo Armado

posición (i,j) en matriz 🡨 e

j 🡨 j+2

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

k 🡨 k+1