**Clase padre Mapa**

Atributo : matriz de Objetos

Método inicioMapa

//agregar jugador al mapa

Entero: i,j

Jugador: player

Arma: a

i 🡨 cant filas-1

j 🡨 (cant columnas matriz)/2

player 🡨 nuevo Jugador

asociar arma a jugador

posición (i,j) en matriz 🡨 player

// agregar enemigo kamikaze que siempre busca al jugador al mapa

i 🡨 0

j 🡨 0

Enemigo: e

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Kamikaze

asociar inteligencia a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

j 🡨 j+2

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

//agrega enemigo kamikaze que se mueve de forma aleatoria

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Bobo

asociar inteligencia a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

j 🡨 j+2

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

//agrega enemigo kamikaze que busca al jugador y luego entra en modo mareado

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Cambiante

asociar inteligencia a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

j 🡨 j+2

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

//agrega enemigo con arma que la pierde

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Perdedor

a 🡨 nueva Arma

asociar inteligencia a enemigo

asociar arma a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

j 🡨 j+2

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0

//agrega enemigo con arma que no la pierde

e 🡨 nuevo Enemigo

i🡨 nueva Bomba

a 🡨 nueva Arma

asociar inteligencia a enemigo

asociar arma a enemigo

posición (i,j) en matriz 🡨 e

j 🡨 j+2

si j >= cant columnas matriz

i 🡨 i+1

j 🡨 0