

Procedimiento MoverJugador(dirección)

int posicionActual = jugador.getPosicion();

int factorVelocidad= jugador.getVelocidad();

INICIO

IF (derecha && (posicionActual != limiteDerecho))  
posicionActual← posicionActual+factorVelocidad;

ELSE

IF (izquierda && (posicionActual != limiteIzquierdo))  
posicionActual← posicionActual-factorVelocidad;

FIN

Procedimiento MoverInfectado(dirección)

int posicionActual = Infectado.getPosicion();

int factorVelocidad= Infectado.getVelocidad();

INICIO

mientras (Infectado.getVida() != 0)

si (posicionActual <= limiteInferior )

posicionActual ←- posicionActual + factorVelocidad;

si no

posicionActual ←- 0; //vuelve al inicio

fin condicional

fin bucle

FIN