|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS  FACULTAD DE INGENIERÍA  Universidad Nacional de Jujuy |  |

Apellido y Nombre – LU /

Córdoba Agustina Ayelén

TUV000471

*Profesor:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

 EJERCICIO

Realice el ejemplo de Análisis y Diseño de la distancia entre Mario y Kooppa de la clase. Esto reflejarlo en un archivo Word. Luego programarlo en Processing. Colocar ambos recursos en un repositorio local creado con GitHub desktop. Finalmente subir el repositorio local al remoto de GitHub. Compartir finalmente el enlace del trabajo realizado en este formulario.

**Definición del Problema:** la distancia entre Mario y Kooppa

**Análisis:**

***• Datos de Entrada:***

posicionMario: Entero

posicionKooppa:Entero

***• Datos de Salida:***

distanciaMK: Entero

***• Proceso:***

**¿Quién debe realizar el proceso?:** Programador

**¿Cuál es el proceso que realiza …?** posicionKooppa - posicionMario

***Diseño:***

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA: Progamador** |
| **VARIABLES**  posicionMario :Entero // almacena la distancia de Mario  posicionKooppa: Entero/ almacena la posición de Kooppa  distanciaMK: Entero // almacena la distancia entre Mario y Kooppa |
| **NOMBRE ALGORITMO:** calcularDistancia  **PROCESO DEL ALGORITMO**   1. *Leer* posicionKooppa 2. *Leer* posicionMario 3. distanciaMK🡨 posicionKooppa – posicionMario 4. *Mostrar* distanciaMK |

