Solución al problema distancia entre Mario y Koopa

Para resolver el problema que se dio en la clase 29/3/24 (distancia entre Mario y Koppa) primero se plantea el problema (análisis) para posteriormente buscar los datos de entrada, datos de salida y el proceso que se aplicara.

De esta forma:

1. Datos de entrada = posicionMario, posicionKoppa: entero
2. Datos de salida = posicionMK: entero
3. Proceso = distanciaMK = posicionMario – poisicionKoppa

Obteniendo este análisis, pasamos a definir el tipo de dato para los identificadores (datos de entrada) para establecer los valores iniciales en el espacio siguiente llamado *funcion setup* (configuración inicial) y todo lo que se coloque aquí se ejecuta primero automáticamente una vez.

Después pasamos al diseño del programa donde se definen los bloques de acciones que va a realizar el programa empezando por el *nombre del algoritmo* donde por medio de un verbo establecemos el *proceso* que se va a realizar (calcularDistancia).

Entonces:

calcularDistancia <- posicionKoppa – posicionMario

Para terminar, debemos invocar los bloques de códigos en la función setup el algoritmo calcularDistancia() para que pegue un salto entre las líneas del programa, y mostrar el resultado en la consola a través de un último bloque llamado mostrarDistancia(), con la función *println*(distanciaMK).