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

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Ing. Carolina Cecilia Apaza*

*Año 2024*

Trabajo Práctico/Actividad

N°1

Camargo, Aylén Elizabeth

– LU **TUV000277**

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Punto 1: Realice el ejemplo de Análisis y Diseño de la distancia entre Mario y Koopa de la clase.

Definición del problema: Calcular la distancia entre Mario y Koopa.

Análisis:

* Datos de Entrada: Posición Mario y Posición Koopa
* Datos de Salida: Resta
* Proceso:
* ¿Quién realiza el proceso? : El algoritmo/programa
* ¿Cu{al es el proceso que resuelve?: Calcular la diferencia entre las posiciones de Mario y Koopa para obtener la distancia entre ellos mediante una resta.

Diseño:

|  |
| --- |
| Entidad que resuelve el problema: Algoritmo |
| VARIABLES:  posicionMario, posicionKoopa: entero // almacenan los números a restar  distanciaMK: entero // almacena el resultado de la resta |

|  |
| --- |
| NOMBRE DEL ALGORITMO: CalculadoraDisctancia  PROCESOS DEL ALGORITMO   1. *Leer posicionMario* 2. *Leer posicionKoopa* 3. *distanciaMK <- posicionMario – posicionKoopa* // resta que asigna el resultado 4. *Mostrar distanciaMK* |