**Trabajo Práctico n°1**

**Fundamentos de la Programación orientada a Objetos**

DistanciaMK

X

Poción de Mario:5

Poción de Kooppa:10

Alumno:Luis Brian Gabriel Estrada

Universidad: facultad de ingeniería

Turno: mañana

Año 2024

Análisis

Definir el problema: hallar la distancia entre de Mario y Kooppa

Datos de entrada PosiciónMario,PosiciónKooppa

Datos de salida DistanciaMK

Variables

posicionMario:Representa la posición de Mario.

posicionKoopa:Representa la posición de Koopa.

distanciaMK: Guarda la distancia entre Mario y Koopa.

Public void setup se ejecuta automáticamente una sola vez al principio

Diseño del programa

Nombre del algoritmo: (proceso): calcular distancia algoritmo

Inicio

DistanciaMK <- PosiciónKooppa - PosiciónMario : restar la distancia de la PosiciónMario y PosiciónKooppa

mostrarDistancia()

Muestra la distancia calculada entre Mario y Koopa en la consola.