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

Trabajo Práctico

N°1: Algoritmos y

Estructuras de Control

Tactaca, Cecilia Yasmin – LU TUV000764

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Ing. Carolina Cecilia Apaza*

*Año*

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Índice

[Sección Expresiones aritméticas y lógicas 3](#_Toc163922762)

[Ejercicio 1: 3](#_Toc163922763)

[Desarrollo del ejercicio 1: 3](#_Toc163922764)

[Ejercicio 2: 3](#_Toc163922765)

[Desarrollo del ejercicio 2: 3](#_Toc163922766)

[Ejercicio 4: 3](#_Toc163922767)

[Ejercicio 5: 4](#_Toc163922768)

[Desarrollo del ejercicio 4-a: 4](#_Toc163922769)

[Desarrollo del ejercicio 4-b: 4](#_Toc163922770)

[Desarrollo del ejercicio 4-c: 4](#_Toc163922771)

[Ejercicio 6: 4](#_Toc163922772)

[Desarrollo del ejercicio 6: 4](#_Toc163922773)

[Ejercicio 7: 4](#_Toc163922774)

[Desarrollo del ejercicio 7: 4](#_Toc163922775)

[Ejercicio 8: 4](#_Toc163922776)

[Desarrollo del ejercicio 8: 4](#_Toc163922777)

[Ejercicio 9: 4](#_Toc163922778)

[Desarrollo del ejercicio 9: 4](#_Toc163922779)

[Ejercicio 10: 4](#_Toc163922780)

[Desarrollo del ejercicio 10: 5](#_Toc163922781)

[Ejercicio 11: 5](#_Toc163922782)

[Desarrollo del ejercicio 11: 5](#_Toc163922783)

[Sección Análisis – Diseño y Codificación de algoritmos – Aplicación de estructuras de control 5](#_Toc163922784)

[Ejercicio 12: 5](#_Toc163922785)

[Ejercicio 13: 5](#_Toc163922786)

[Ejercicio 14: 5](#_Toc163922787)

[Ejercicio 15: 5](#_Toc163922788)

[Ejercicio 16: 5](#_Toc163922789)

[Ejercicio 17: 5](#_Toc163922790)

[Ejercicio 18: 6](#_Toc163922791)

[Ejercicio 19: 6](#_Toc163922792)

[Ejercicio 20: 7](#_Toc163922793)

[Desarrollo del punto 20 7](#_Toc163922794)

[Ejercicio 21: 8](#_Toc163922795)

[Ejercicio 22: 9](#_Toc163922796)

[Conclusión 9](#_Toc163922797)

[Fuentes bibliográficas 9](#_Toc163922798)

# Sección Expresiones aritméticas y lógicas

Resolver cada ejercicio en un archivo Word y luego programarlo en Processing. En el caso de la programación crear un archivo por ejercicio.

Ejercicio 1: Evaluar (obtener resultado) la siguiente expresión para A = 2 y B = 5

### Desarrollo del ejercicio 1:

3\* A - 4 \* B / A ^ 2

(3\*A)-(4\*B/(A^2))

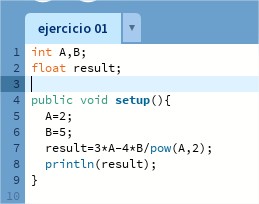
(3\*2)-(4\*5/(2^2))

6-(4\*5/4)

6-5

1

Captura de Processing



Ejercicio 2: Evaluar la siguiente expresión 4 / 2 \* 3 / 6 + 6 / 2 / 1 / 5 ^ 2 / 4 \* 2

### Desarrollo del ejercicio 2:

(4/2\*3/6)+(6/2/1/(5^ 2) / 4 \* 2)

(4/2\*3/6)+(6/2/1/25 / 4 \* 2)

(2\*3/6)+(3/1/25/4\*2)

(6/6)+(3/25/4\*2)

1+(

Ejercicio 4: Evaluar las siguientes expresiones aritméticas, para lo cual indicar en el caso de las variables, el valor indicado. Luego escribirlas como expresiones algebraicas.

a) b ^ 2 – 4 \* a \* c

b) 3 \* X ^ 4 – 5 \* X ^ 3 + X 12 – 17

c) (b + d) / (c + 4)

d) (x ^ 2 + y ^ 2) ^ (1 / 2)

Ejercicio 5: Si el valor de A es 4, el valor de B es 5 y el valor de C es 1, evaluar las siguientes expresiones:

1. B \* A – B ^ 2 / 4 \* C

### Desarrollo del ejercicio 4-a:

1. (A \* B) / 3 ^ 2

### Desarrollo del ejercicio 4-b:

1. (((B + C) / 2 \* A + 10) \* 3 \* B) – 6

### Desarrollo del ejercicio 4-c:

Ejercicio 6: Para x=3, y=4; z=1, evaluar el resultado de

R1 = y+z

R2 = x >= R1

### Desarrollo del ejercicio 6:

Ejercicio 7: Para contador1=3, contador2=4, evaluar el resultado de

R1 = ++contador1

R2 = contador1 < contador2

### Desarrollo del ejercicio 7:

Ejercicio 8: Para a=31, b=-1; x=3, y=2, evaluar el resultado de

a+b-1 < x\*y

### Desarrollo del ejercicio 8:

Ejercicio 9: Para x=6, y=8, evaluar el resultado de

!(x<5)&& !(y>=7)

### Desarrollo del ejercicio 9:

Ejercicio 10: Para i=22, j=3, evaluar el resultado de

!((i>4) || !(j<=6))

### Desarrollo del ejercicio 10:

Ejercicio 11: Para a=34, b=12,c=8, evaluar el resultado de

!(a+b==c) || (c!=0)CC(b-c>=19)

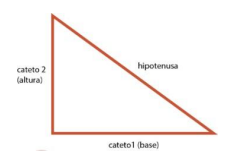
### Desarrollo del ejercicio 11:

# Sección Análisis – Diseño y Codificación de algoritmos – Aplicación de estructuras de control

Ejercicio 12: Un problema sencillo. Deberá pedir por teclado al usuario un nombre y posteriormente realizará la presentación en pantalla de un saludo con el nombre indicado.

Ejercicio 13: Será común resolver problemas utilizando variables. Calcule el perímetro y área de un rectángulo dada su base y su altura.

Ejercicio 14: Una ayuda importante al momento de resolver problemas con algoritmos es asumir que su gran amigo son las matemáticas. Obtenga la hipotenusa de un triángulo rectángulo conociendo sus catetos.

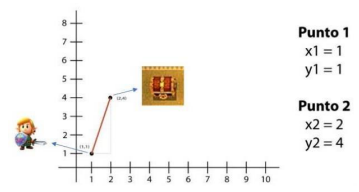


Ejercicio 15: Si viste algo de los apuntes y vídeos, esto debería ser muy fácil de resolver. Dados dos números permita calcular la suma, resta, multiplicación y división de estos. Considere que cada una de estas operaciones es un algoritmo cuando realice el diseño. Obviamente muestre los resultados.

Ejercicio 16: Necesitamos convertir una temperatura Fahrenheit en grados Celsius. Si no conoce la forma en la que se realiza esta conversión, debería investigarlo; para eso sirve la etapa de análisis. Pero como somos buenos, daremos una ayuda.



Ejercicio 17: Si queremos representar personajes o power ups (premios) en la pantalla debemos primero ubicarlos en alguna posición dentro de la pantalla. Imagine que está en un juego donde un power up desaparece porque el personaje se acerca a una distancia de x unidades, sin importar por donde se acerque. Por tanto, para que desaparezca, en primer lugar, hay que determinar esa distancia. La forma de representar la posición de un objeto en la pantalla es a través de las coordenadas de un punto. Suponga que la posición de Link está representada por la coordenada (𝑥1, 𝑦1) , mientras que las de la caja de tesoro se halla en la posición (𝑥2, 𝑦2). Si observa con detenimiento se observa la conformación de un triángulo rectángulo, por lo que es posible aplicar Pitágoras para obtener la distancia.

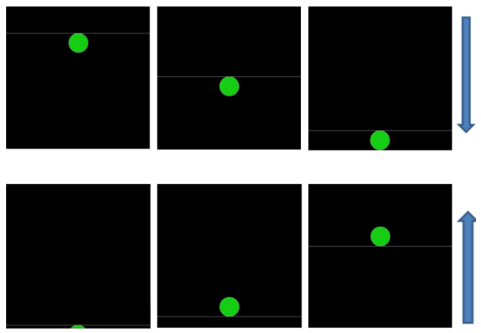


Para esto debe calcular el tamaño de los catetos y luego aplicar el teorema. Halle la distancia entre ambos objetos. Cuando programe, represente a lLnk con un Circulo, y al tesoro con un cuadrado. Además, mueva a Link mediante el mouse.

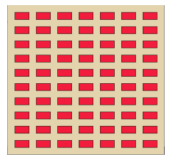
Ejercicio 18: Desarrolle el análisis y diseño de un algoritmo que permita obtener las raíces de una ecuación de segundo grado. Además, utilice la estructura según para el análisis de la discriminante de la ecuación cuadrática. Obviamente codifique en Processing.

Ejercicio 19: Declare las variables necesarias para dibujar una línea que se dibuja desde las

coordenadas iniciales del lienzo y se extiende por todo el ancho. Sobre el punto medio de la línea y a una distancia de 40px (en sentido vertical desde la línea) dibuje una elipse que tenga como ancho 80px y de alto 80px. Dentro de la función draw(), actualice las variables necesarias para que la línea desde su inicio se mueva en dirección hacia abajo arrastrando la elipse. Mantenga en cero el valor para background(). Cuando la línea supere la posición de la altura del lienzo, debe invertir su sentido, es decir dirigirse hacia arriba arrastrando la elipse. Cuando la línea alcance nuevamente el valor 0 para su posición en y, el desplazamiento debe ser hacia abajo y así sucesivamente. El lienzo debería verse como en las siguientes figuras:



Ejercicio 20: Dibuje en toda la extensión del lienzo de (440, 420) rectángulos de idénticas medidas (40 ancho y 20 de alto) y que mantengan una distancia de 20 pixeles entre ellos tanto horizontal como verticalmente. Utilice la estructura de control repetitiva for. El lienzo debería verse así:



### Desarrollo del punto 20

#### Fase de análisis

* Especificación del problema: Dibujar rectángulos rojos en un lienzo amarillo.
* Análisis:

Datos de entrada:

Tamaño del lienzo: alto y ancho en pixeles.

Tamaño de los rectángulos: ancho y alto en pixeles, de cada rectángulo.

Distancia entre los rectángulos.

Distancia entre los rectángulos y los límites del lienzo.

Datos de salida:

Lienzo amarillo con rectángulos rojos distribuidos como en la figura 1.

Proceso:

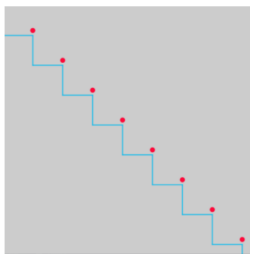
¿Quién realiza el proceso? Processing

¿Cuál es el proceso que se realiza? Se ingresan las medidas del lienzo y las medidas de los rectángulos que desean dibujarse, además se especifica su color. Posteriormente se calcula en que coordenadas deben dibujarse cada rectángulo con el uso de la estructura de control repetitiva for.

#### Fase de diseño

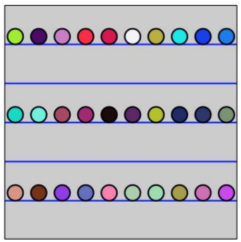
|  |
| --- |
| Nombre de la entidad que resuelve el problema: Processing |
| Variables:  alto, ancho: entero // almacenan las medidas del rectángulo.  anchoLienzo y altoLienzo // almacenan en el comando size.  distx, disty: entero // almacenan las distacias que hay entre cada rectángulo y los límites del lienzo.  coordenadas: vector // almacena las coordenadas donde se dibuja el rectángulo. |
| Nombre del algoritmo: ejercicio\_20  Proceso del algoritmo   1. inicio 2. anchoLienzo <-440 3. altoLienzo<-420 4. ancho<-40 5. alto<-20 6. distx<-20 7. disty<-20 8. coordenadas<-(distx, disty) 9. Para (x= cooredenadas.x) hasta (anchoLienzo) con paso (ancho+distx) Hacer 10. Para (y =coordenadas.y) hasta (altoLienzo) con paso (alto+disty) Hacer 11. Dibujar rectángulo en (x,y,ancho,alto) 12. Fin-para 13. Fin-para 14. Fin |

Ejercicio 21: Utilizando la estructura de control repetitiva while() dibuje la siguiente imagen utilizando líneas que forman escalones y sobre cada borde de escalón se dibuje un punto de color rojo.



El tamaño del lienzo es size(500,500). La estructura while() se ejecuta dentro de la función setup(). La condición es que solo se dibuje dentro del lienzo. Utilice variables que puedan ayudar a la construcción del dibujo, por ej: x, y, anchoEscalon, altoEscalon, etc.

Ejercicio 22: Utilizando la estructura de control repetitiva do-while. Replique la siguiente imagen:



La imagen debe ser construida desde la función setup(). Defina el tamaño del lienzo en size (600,600), verticalmente se divide el lienzo en franjas de igual medida, se deben dibujar los círculos sobre cada línea de por medio es decir en la línea 1 se dibujan círculos con distanciamiento, en la línea 2 no se dibuja y así sucesivamente. Las líneas tienen un color fijo, los círculos asumen colores aleatorios.

# Conclusión

Párrafos de las conclusiones

# Fuentes bibliográficas

Se deben enunciar las fuentes (apuntes de la materia, páginas web, videos de youtube, libro (nombre, autores, año), etc)