|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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*

Actividad

Análisis y Diseño

Apellido y Nombre

Toconas Oscar Luis Emanuel

LU / TUV000040

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

INDICE

[Punto 1: Enunciado del punto 3](#_Toc131273976)

[Desarrollo del punto 4](#_Toc131273977)

[Conclusión 5](#_Toc131273978)

[Fuentes bibliográficas 6](#_Toc131273979)

# Punto 1: Enunciado del punto



# Desarrollo del punto

**Definición del Problema**: Pedir al usuario un nombre y presentación de un saludo con el nombre indicado

**Análisis**:

* Datos de Entrada: texto\_consola, nombre\_ingresado, mensaje\_saludo
* Datos de Salida: Dibujo con el mensaje\_saludo
* Proceso:

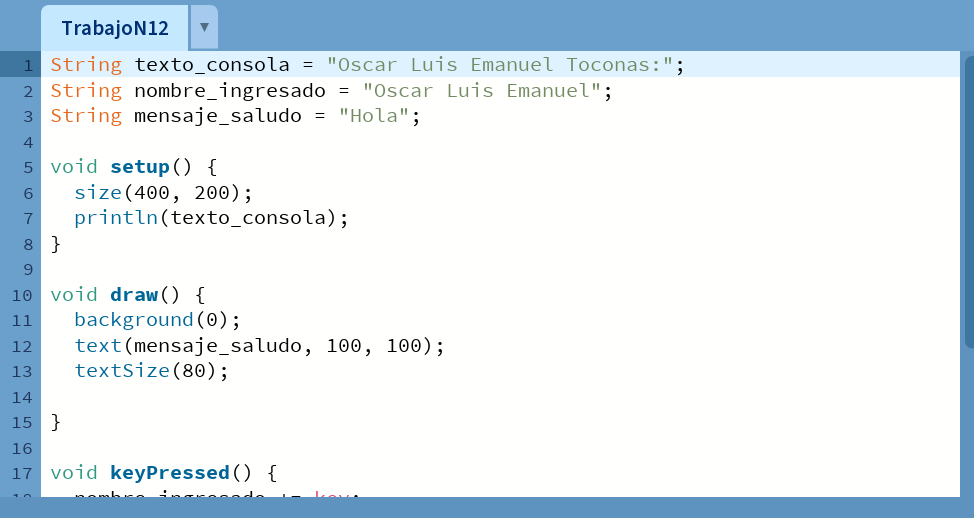
¿Quién debe realizar el proceso?: El usuario

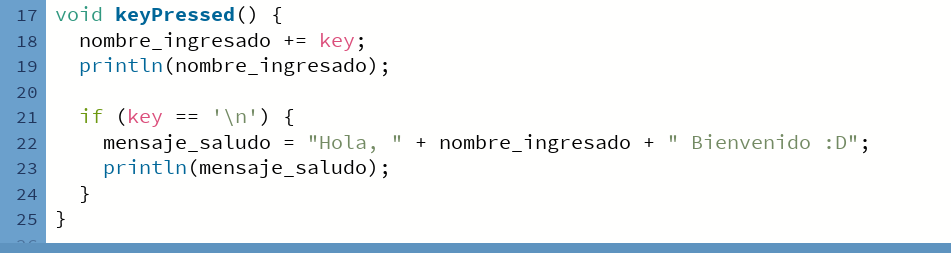
¿Cuál es el proceso que realiza …?: escribir un nombre y posteriormente realizar la presentación en pantalla con el nombre indicado.

**Diseño**:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA**: usuario |
| **VARIABLES**   * texto\_consola: string // Representa un con conjunto de caracteres. * nombre\_ingresado: string // Representa un con conjunto de caracteres. * mensaje\_saludos: string // Representa un con conjunto de caracteres. |
| **NOMBRE ALGORITMO**: mensaje\_de\_saludo\_nombre  **PROCESO DEL ALGORITMO**   1. inicio 2. *leer* texto\_consola 3. leer nombre\_ingresado 4. leer mensaje\_saludo 5. println (texto\_consola) 6. text (mensaje\_saludo, 100, 100): 7. textSize(80) 8. void keyPressed() 9. nombre\_ingresado += key 10. println(nombre\_ingresado) 11. if (key == '\n') 12. mostrar mensaje\_saludo = "Hola, " + nombre\_ingresado + " Bienvenido :D"; 13. println(mensaje\_saludo) 14. fin |

# Conclusión





# Fuentes bibliográficas