Texto

Descripción generada automáticamente con confianza mediaTECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS

FACULTAD DE INGENIERÍA

Universidad Nacional de Jujuy

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

ACTIVIDAD: ASISTENCIA

FARID JOAQUIN COPA

TUV 000714

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

**Definición de problema**: Desarrollar un programa que permita calcular la distancia entre Mario y Kooppa

Análisis

**Datos de entrada:**

distanciaMario: Real

distanciaKooppa: Real

**Datos de salida: Diferencia**

distanciaMk: real

Proceso:

distanciaMk = distanciaKooppa – distanciaMario

Diseño

|  |
| --- |
| Entidad que resuelve: Usuario |
| VARIABLES  distanciaMario, distanciaKoopa: Real // almacenan las posiciones de Koopa y Mario  distanciaMk: Real // almacena el resultado de la diferencia entre las posiciones de Kooppa y Mario |
| Nombre Algoritmo: calcular\_distancia  PROCESO DEL ALGORITMO   1. Leer distanciaKooppa 2. Leer distanciaMario 3. distanciaMk 🡨 distanciaKoopa – distanciaMario // Se realiza la diferencia y se asigna el valor 4. Mostrar distanciaMk |