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

*Año 2024*

Trabajo Práctico

N°1

Mamani,Fernando – 135

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

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

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

Resolución necesaria en Word:

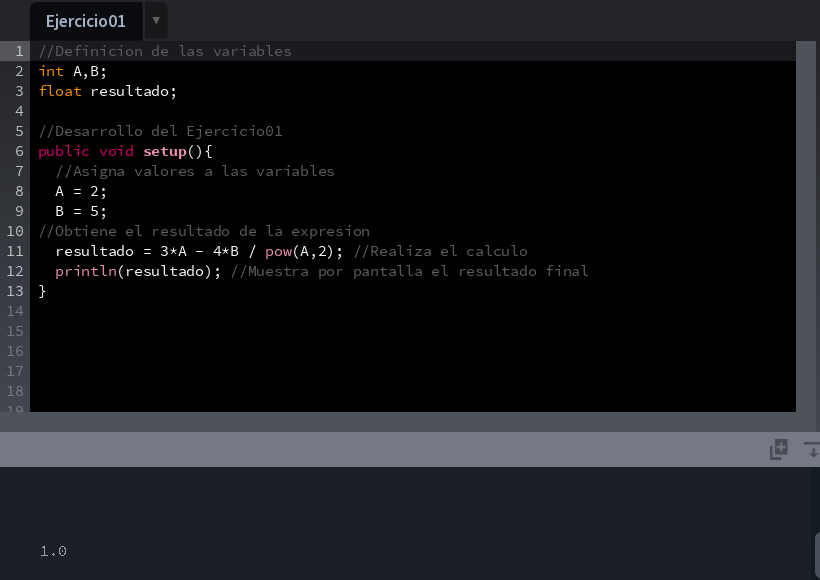
(3\*A) - (4\*B/(A^2))

6 - (4\*B/4)

6 - 5

1

Captura de Processing:



**Desarrollo del punto**

**Analisis:**

Descripcion del Problema: Obtener el resultado de la expresión.

**Datos de entrada:**

A,B: entero

**Datos de Salida:**

Resultado: float

**Proceso:**

Realizar los calculos

**Diseño:**

|  |
| --- |
| **Entidad:**  Lienzo |
| **Variables:**  A, B: entero  resultado: float |
| **Nombre Algoritmo:** ejercicio01  **Algoritmo:**  **Inicio**  A = 2;  B = 5;  resultado = 3\*A - 4\*B / A^2;  escribir resultado  **Fin** |
|  |

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)