Fundamentos de programación de Videojuegos

## Análisis y diseño de la distancia entre Mario y Koopa

El primer ejemplo que nos mostró el profesor fue uno donde programando teníamos que calcular la distancia entre Mario y Koopa.

Podemos entender los datos de entrada como la posición inicial de Mario y Koopa, el proceso para calcular la distancia entre ellos sería restar sus posiciones (posicionKoopa – posicionMario) para que así nos de la distancia y en datos de salida obtenemos la distancia.

**Definición del problema:** hallar la distancia entre Mario y Koopa

**Análisis:**

**Datos de entrada:** posicionMario, posicionKoopa: entero.

**Datos de salida:** distanciaMK: entero.

**Proceso:** distanciaKoopa – distanciaMario

**Diseño:**

|  |
| --- |
| **Entidad que resuelve el problema:** usuario |
| **Variables:**  PosicionMario, posicionKoopa: entero // almacenan los datos al restar  DistanciaMK: entero // almacena datos de la resta |
| **Nombre del algoritmo:** calcular\_Distancia  **Proceso del algoritmo:**   1. Leer posicionMario 2. Leer posicionKoopa 3. distanciaMK= posicionKoopa – posicionMario // resta y asigna el resultado 4. Mostrar distanciaMK |

Alumno: Yevara Sarmiento, Juan Ignacio

Legajo: TUV000775