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

Actividad de Asistencia

Clase 08/04/2024

Apellido y Nombre – LU /Juan Manuel Sosa/ TUV000637

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

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 utilizando estructuras iterativas para que se vea de la siguiente manera

**Análisis**

* Datos de entrada

- coordenadasRect: coordenadas cartesianas

- ancho, alto, distanciaEntreRect: Entero

* Datos de Salida

- Los Rectángulos dibujados

* Proceso

- Dibujar rectángulos

**DISENO**

|  |
| --- |
| Entidad: Lienzo |
| Variables  coordenadasRect: Coordenadas  ancho, alto, distEntreRect: enteros  anchoLienzo, alto Lienzo: enteros |
| Nombre Algoritmo: Dibujar Rectangulos  Algoritmo:  Inicio  anchoLienzo:440  altoLienzo:420  distanciaEntreRect:20  ancho:40  alto:20  Para x: coodernadasRect.x hasta anchoLienzo (ancho+distEntreRect)  Para y: coordenadasRect.y hasta altoLienzo (alto+distEntreRect)  Dibujar rectángulos en (x, y) con dimensión ancho y alto |