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

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Asistencia 09/04/2024

Jurado, Leandro Ariel – TUV000745

*Profesores:*

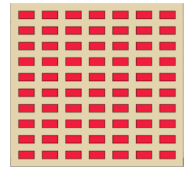
*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Ing. Carolina Cecilia Apaza*

*Año*

**Ejercicio:**

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. Utilice la estructura de control repetitiva for. El lienzo debería verse así:



**Desarrollo del punto**

**Análisis**

Descripción del problema: Dibuja en el lienzo rectángulos usando estructuras iterativas

ANALISIS

Datos de Entrada

coordenadasRect: coordenadas cartesianas

ancho, alto, distEntreRect: entero

Datos de Salida

Los rectángulos dibujados

Proceso

Dibujar los rectangulos

DISEÑO

|  |
| --- |
| Entidad: Lienzo |
| Variables  coordenadaRect: Coordenadas  ancho, alto, distEntreRect: Enteros  anchoLienzo, altoLienzo: Enteros |
| Nombre Algoritmo: dibujar rectangulos  Algoritmo  Inicio  anchoLienzo ⃪ 440  altoLienzo ⃪ 420  distanciEntreRect ⃪ 20  ancho ⃪ 40  alto ⃪ 20  Para x 🡨 coordenadasRect.x hasta anchoLienzo con paso (ancho + distEntreRect) hacer  Para y 🡨 coordenadasRect.y hasta altoLienzo con paso (alto + distEntreRect) hacer  Dibujar un rectángulo en (x,y,ancho,alto)  Fin Para  Fin Para  Fin |

CODIFICACION

