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

Asistencia 9/4/24

Valdez, Martin Leonel – LU TUV000043

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**Ejercicio 20: 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:**

**Definición del Problema**: Dibujar en un lienzo varios rectángulos de idénticas medidas y que mantengan la misma distancia unos de otros.

**Análisis**:

* Datos de Entrada: valores de los rectángulos (ancho, alto) y la posición de ubicación de los rectángulos(x,y)
* Datos de Salida: el dibujo del lienzo con los rectángulos distribuidos correctamente.
* Proceso:

¿Quién debe realizar el proceso?: Un programa

¿Cuál es el proceso que realiza …? Crear un lienzo donde dibujaremos un rectángulo y mediante la estructura de control repetitiva “for” para que se dupliquen a lo largo del lienzo equitativamente.

**Diseño**:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** Usuario |
| **VARIABLES**  x, y: int // almacena los valores de la posición de los rectángulos  ancho, alto: int // almacena las medidas de los rectangulos |
| **NOMBRE ALGORITMO:** saludar\_al\_usuario  **PROCESO DEL ALGORITMO**   1. **Inicio** 2. ***Leer*** x 3. ***Leer*** y 4. ***Leer*** ancho 5. ***Leer*** alto 6. ***Hacer for*** (x = 20; x <= width - 60; x += 60) 7. ***Hacer for*** (y = 20; y <= height - 40; y += 40***)*** 8. ***Dibujar*** rectángulo (x,y,ancho,alto) 9. ***fin\_for*** 10. ***fin\_for*** 11. **fin** |