

ALGORITMO DO EXERCÍCIO 3

=====

Definir a estrutura do tipo **Ponto**

Definir a estrutura do tipo **Janela**

Definir a função **defPonto()** que, dados os inteiros **x** e **y**, inicializa o ponto **p** com esses valores

Definir a função **areaJanela()** que, dado o apontador **J** para uma janela, calcula a área dessa janela **J**

Definir a função **defJanela()** que, dado o apontador **J** para uma janela e dois pontos **pUL** e **pLR**, inicializa os cantos **ul** e **lr** e a área dessa janela

Definir a função **moverJanela()** que, dado o apontador **J** para uma janela e dois interiores **dx** e **dy**, desloca/altera os 2 cantos da janela de um valor **dx** na direção X e **dy** na direção Y

```
// //////////////////////////////////////  
main():
```

Declarar variáveis -->

x, y: do tipo **inteiro**
janela: do tipo **Janela**
pUL, pLR: do tipo **Ponto**

Inicializar com (0,0) ambos os pontos **pUL** e **pLR** --> usar a função **defPonto()**

Escrever no ecrã "Introduza o X e o Y do ponto superior esquerdo: "

Ler do teclado um inteiro para a variável **x**

Ler do teclado um inteiro para a variável **y**

Inicializar com (**x,y**) o ponto **pUL** --> usar a função **defPonto()**

Escrever no ecrã "Introduza o X e o Y do ponto inferior direito: "

Ler do teclado um inteiro para a variável **x**

Ler do teclado um inteiro para a variável **y**

Inicializar com (**x,y**) o ponto **pLR** --> usar a função **defPonto()**

Inicializar a janela com o conteúdo dos pontos **pUL** e **pLR** --> usar a função **defJanela()**

Escrever no ecrã "Introduza o deltaX e o deltaY a aplicar no deslocamento da janela: "

Ler do teclado um inteiro para a variável **x**

Ler do teclado um inteiro para a variável **y**

Alterar os 2 cantos da janela **J** de um valor (**x,y**) --> usar a função **moverJanela()**

fim_main