

**Tecnicatura Universitaria en Diseño Integral de Videojuegos**

**FPOO**

**Alumno:** Mateo Nicolás Goitea

**DNI:** 45977040

**LU:** TUV000720

**Profesor:** Ariel Alejandro Vega

**Año:** 2024

**Fase de Análisis:**

**Definición del problema:** Dibujar en Processing la imagen indicada en el punto 20 del práctico.

**Análisis del problema:**

Datos de entrada:

anchoLienzo, altoLienzo, anchoRect, altoRect, distanciaEntreRectangulos: Entero

Datos de salida:

Los rectángulos dibujados

Proceso:

Dibujar los cuadros

**Fase de Diseño:**

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** Lienzo |
| **VARIABLES:** coordenadasRect: Coordenadas  ancho, alto, distEntreRect: enteros  anchoLienzo, altoLienzo: enteros |
| **NOMBRE ALGORITMO:** dibujar\_rectangulos  **ALGORITMO:**  Inicio  anchoLienzo🡨440  altoLienzo🡨420  distanciaEntreRect🡨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) con dimensiones ancho y alto  Fin Para  Fin Para  Fin |



