|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 N°2

Apellido y Nombre – Miranda Juan José

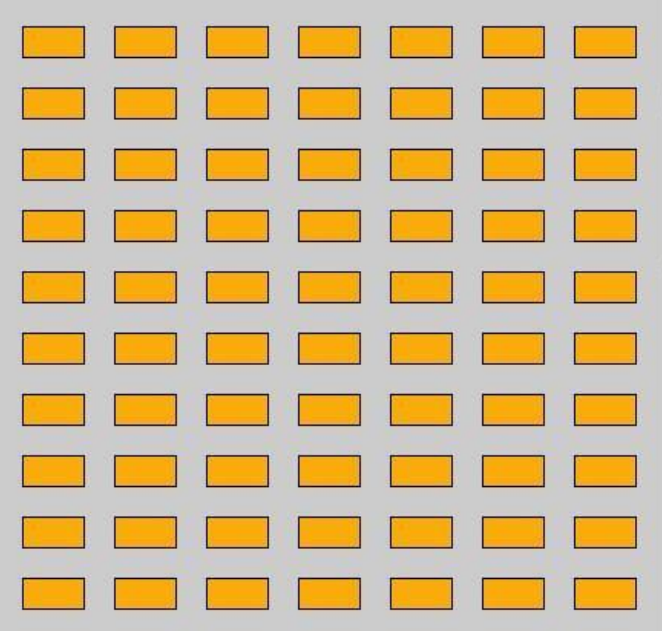
LU / 778

Profesor:

Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega

Año 2024

**Punto 3**: 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:



Desarrollo del punto

ANÁLISIS

Descripción del problema: Dibujar rectángulos usando estructuras iterativas

* Datos de Entrada
  + coordenadasRectangulo: coordenadas cartesianas
  + ancho, alto, distanciaEntreRectangulos: enteros
  + colordelrectangulo: color
* Datos de Salida
  + Los rectángulos dibujados
* Proceso
  + Dibujar los rectángulos

DISEÑO

|  |
| --- |
| Entidad: Lienzo |
| Variables:  coordenadasRectangulo: coordenadas  ancho, alto, distanciaEntreRectangulos: enteros  anchoLienzo, altoLienzo: enteros  naranjaColor: color |
| Nombre Algoritmo: dibujarRectangulos  Algoritmo:  Inicio  anchoLienzo← 440  altoLienzo← 420  distanciaEntreRectangulos← 20  ancho← 40  alto← 20  naranjaColor← (255,128,0)  Para x ← coordenadasRectangulo.x hasta anchoLienzo con paso(ancho+distanciaEntreRectangulos) hacer  Para y ← coordenadasRectangulo.y hasta altoLienzo con paso(alto+distanciaEntreRectangulos) hacer  Dibujar un rectángulo en (x,y) con dimensiones ancho y alto  Rellenar el rectángulo con color asignado  Fin Para  Fin Para  Fin |

CODIFICACIÓN

