**Fundamentos de la Programación Orientada a Objetos**

AyN: Martínez Sebastián Luciano

DNI: 45.976.797

LU: TUV000621

Docente: Ariel Alejandro Vega

Año: 2024

**REGLAMENTO**

Crear una carpeta denominada TP01\_XXXX donde XXXX es el apellido\_nombre del estudiante. Al producto final, subirlo en su repositorio y compartir el enlace en formulario.

# **Sección Expresiones aritméticas y lógicas**

Resolver cada ejercicio en un archivo Word y luego programarlo en Processing. En el caso de la programación crear un archivo por ejercicio.

Ejercicio 1: Evaluar (obtener resultado) la siguiente expresión para A = 2 y B = 5

3\* A - 4 \* B / A ^ 2

Resolución necesaria en Word:

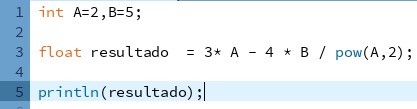
(3\*A)-(4\*B/(A^2))

6-(4\*B/4)

6-5

1

Captura de Processing

  
Ojo: Colocar la captura, no reemplaza que deban agregar a la carpeta el archivo .pde que contiene el código programado.

Ejercicio 2: Evaluar la siguiente expresión 4 / 2 \* 3 / 6 + 6 / 2 / 1 / 5 ^ 2 / 4 \* 2

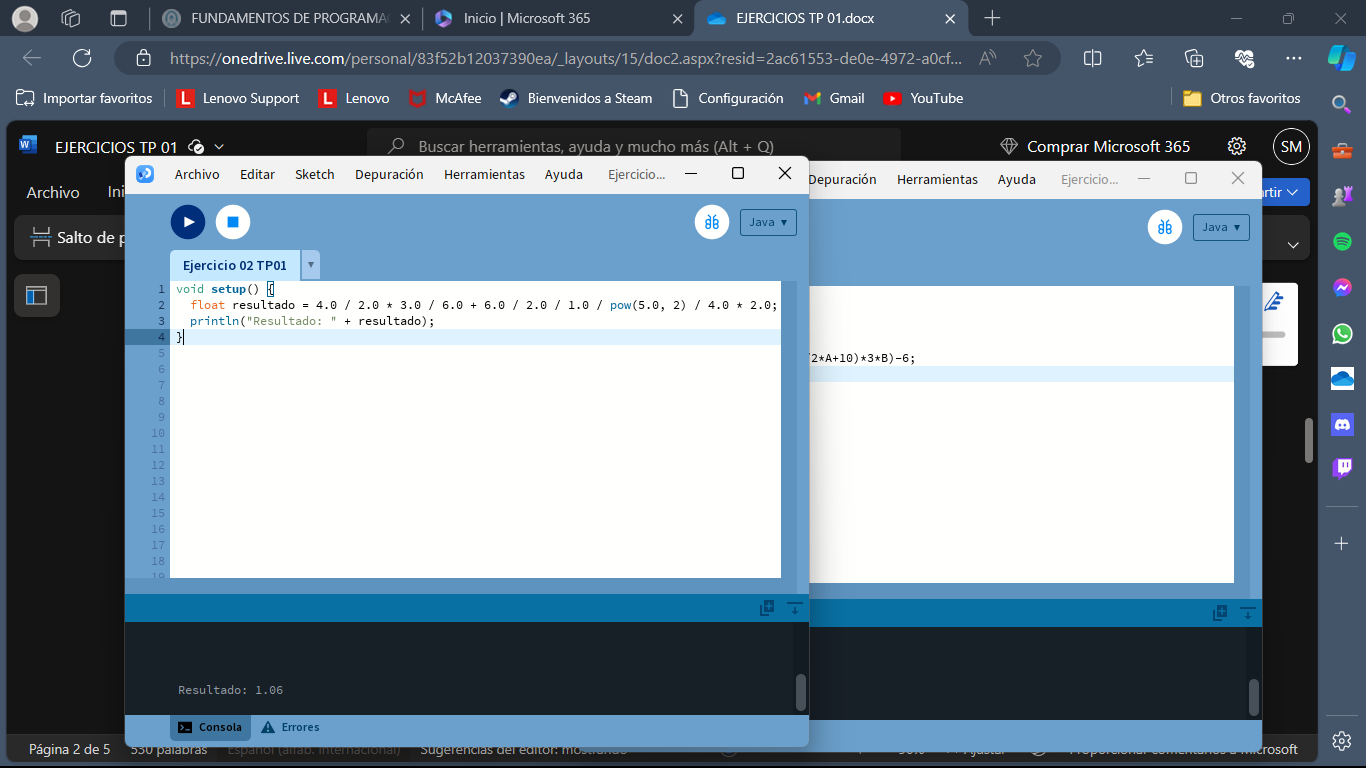
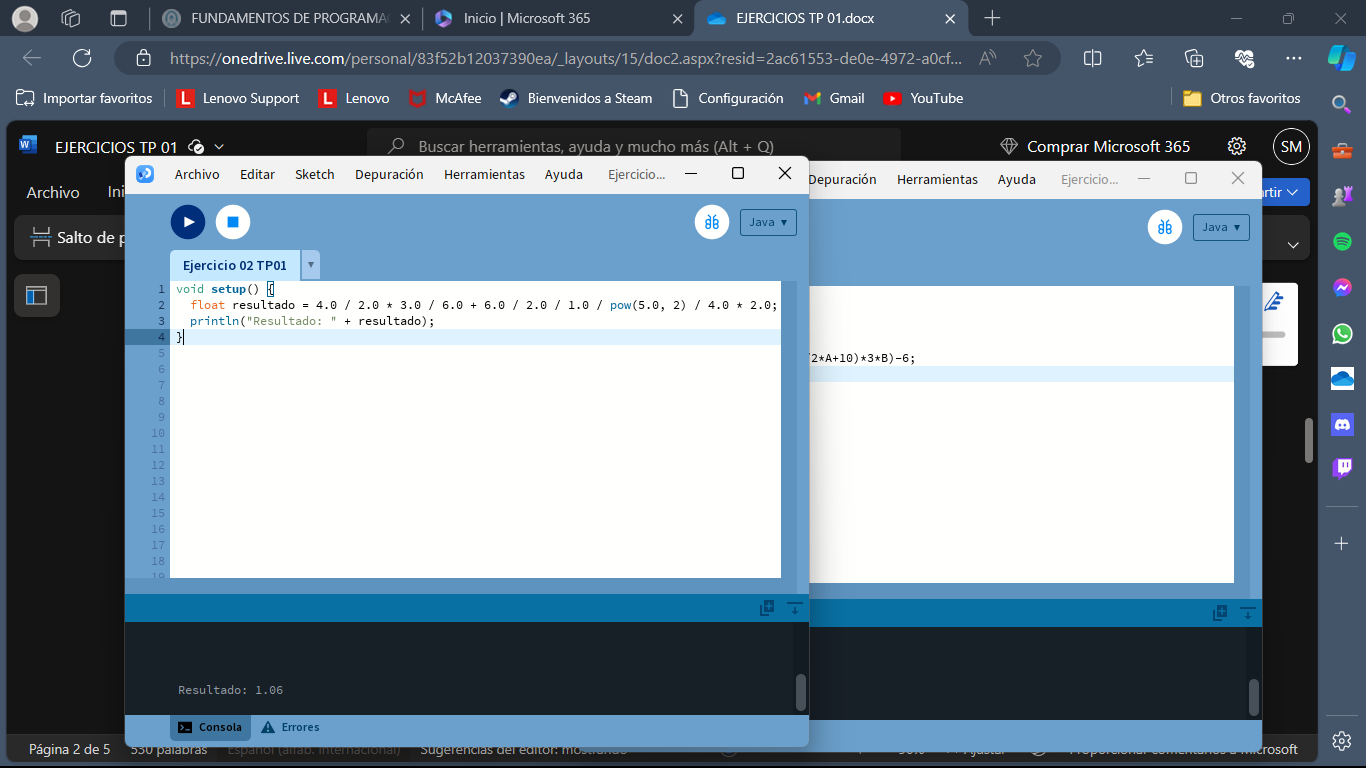
Resolución en Word:

4 / 2 \* 3 / 6 + 6 / 2 / 1 / 5 ^ 2 / 4 \* 2

1 + 6 / 2 / 1 / 25 / 8

1 + 0,06

**1,06**



Ejercicio 3: Escribir las siguientes expresiones algebraicas como expresiones algorítmicas (en su forma aritmética dentro del algoritmo). En este caso no se pide evaluarlas ni programarlas.

Ejercicio 4: Evaluar las siguientes expresiones aritméticas, para lo cual indicar en el caso de las variables, el valor indicado. **Luego escribirlas como expresiones algebraicas.**

1. b^ 2 – 4 \* a \* c
2. 3 \* X ^ 4 – 5 \* X ^ 3 + X 12 – 17
3. (b + d) / (c + 4)
4. (x ^ 2 + y ^ 2) ^ (1 / 2)

Para aclarar que indicamos con ”Luego escribirlas como expresiones algebraicas” lo aplicamos con el punto a)

a)𝑏2 − 4. 𝑎. 𝑐

b)3x4-5x3+x12-17

c)b+d

c+4

d)(x2+y2)½

Ejercicio 5: Si el valor de A es 4, el valor de B es 5 y el valor de C es 1, evaluar las siguientes expresiones:

A) B \* A – B ^ 2 / 4 \* C

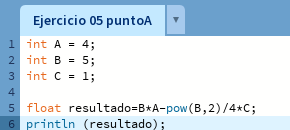
5 \* 4 – 5 ^ 2 / 4 \* 1

20 – 25 / 4 \* 1

20 – 6,25 \* 1

20 – 6,25

**13,75**

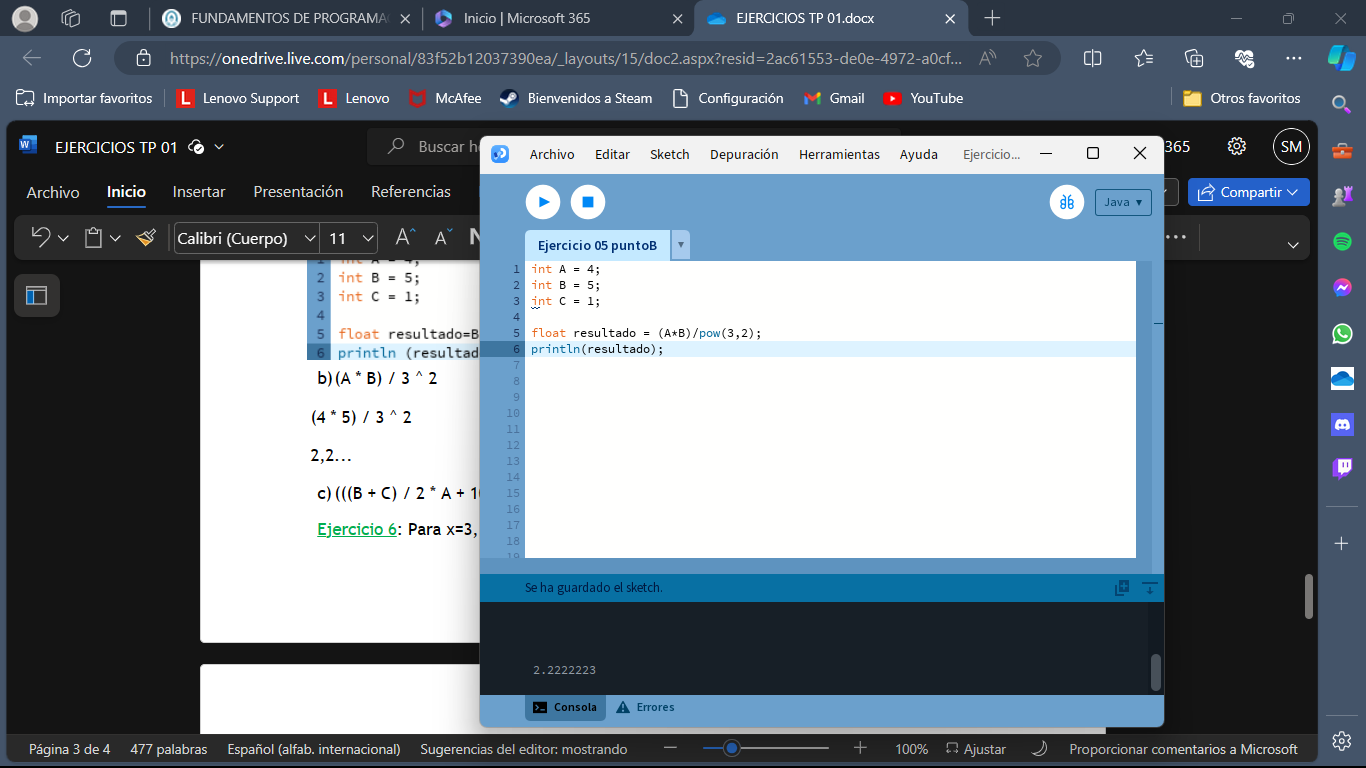
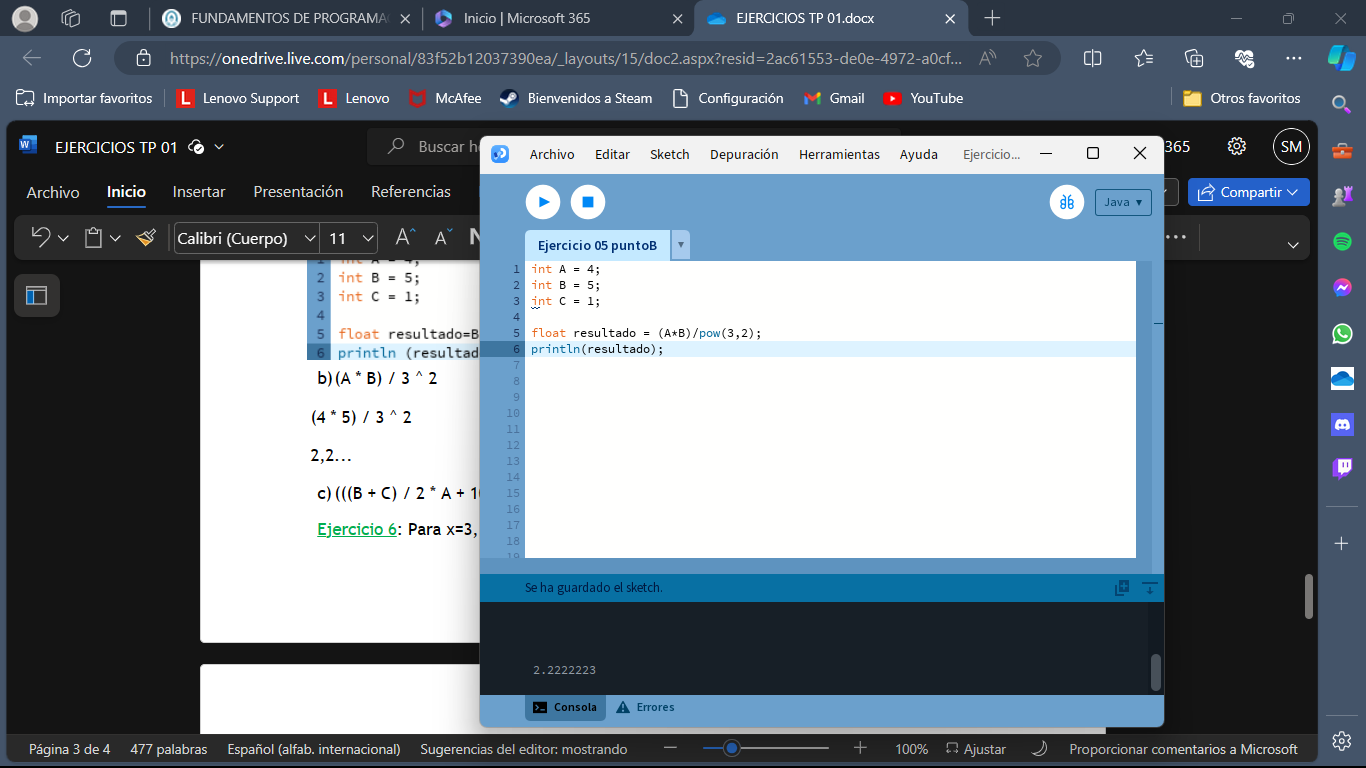




b) (A \* B) / 3 ^ 2

(4 \* 5) / 3 ^ 2

**2,2...**



c) (((B + C) / 2 \* A + 10) \* 3 \* B) – 6

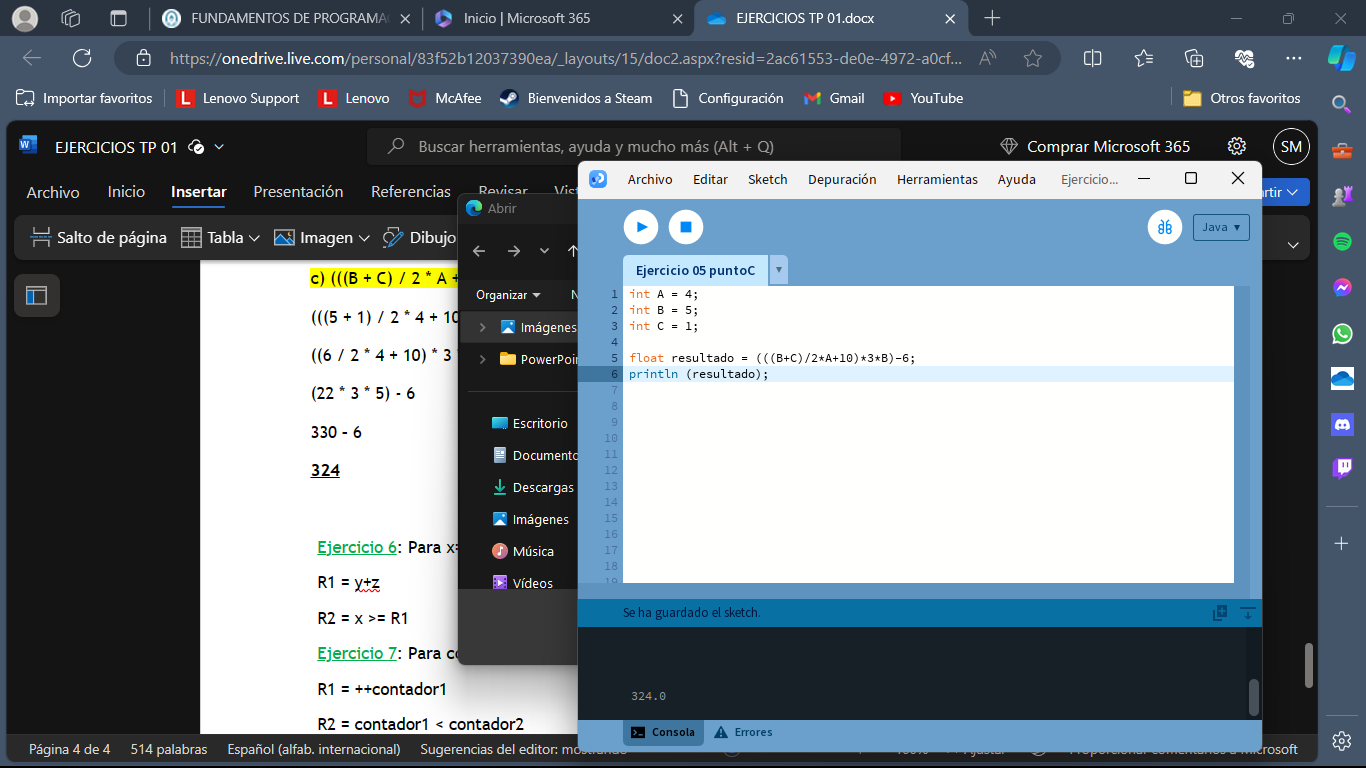
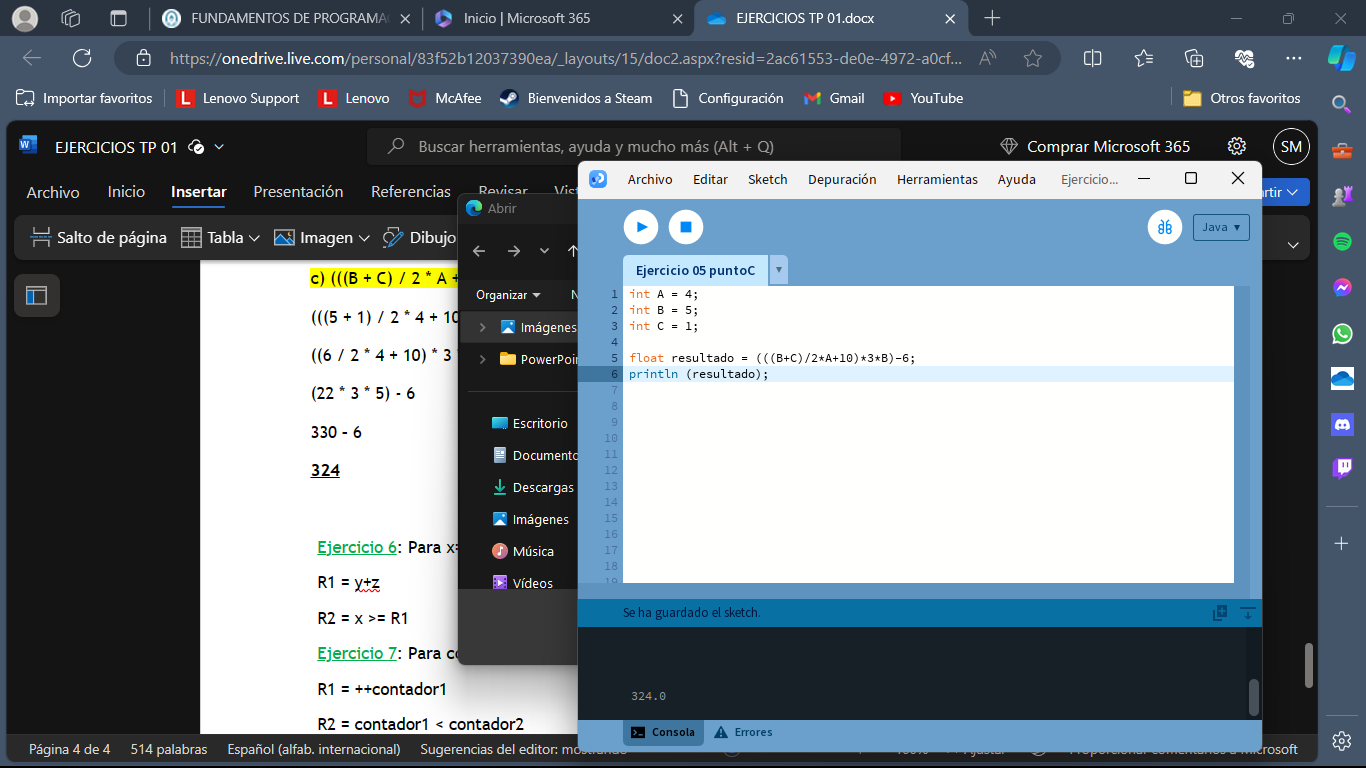
(((5 + 1) / 2 \* 4 + 10) \* 3 \* 5) - 6

((6 / 2 \* 4 + 10) \* 3 \* 5) - 6

(22 \* 3 \* 5) - 6

330 – 6

**324**



Ejercicio 6: Para x=3, y=4; z=1, evaluar el resultado de

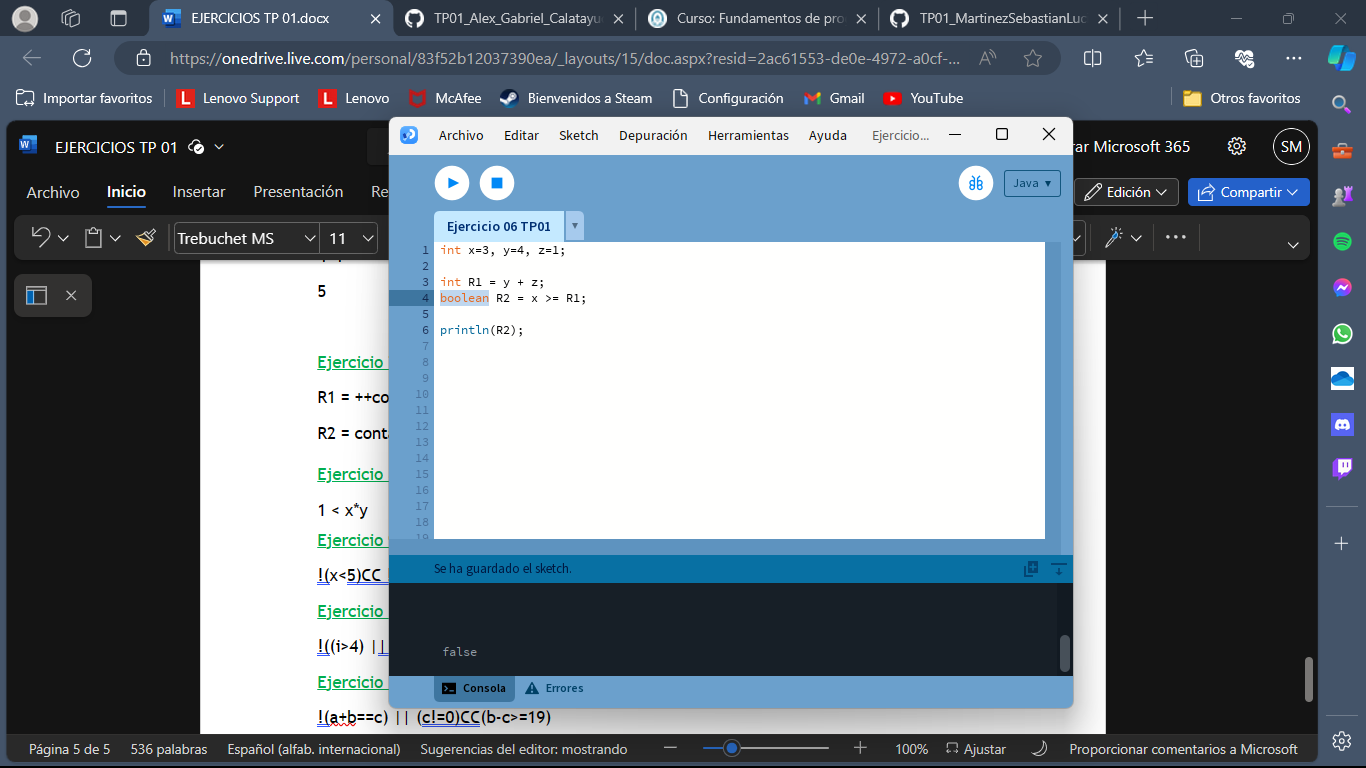
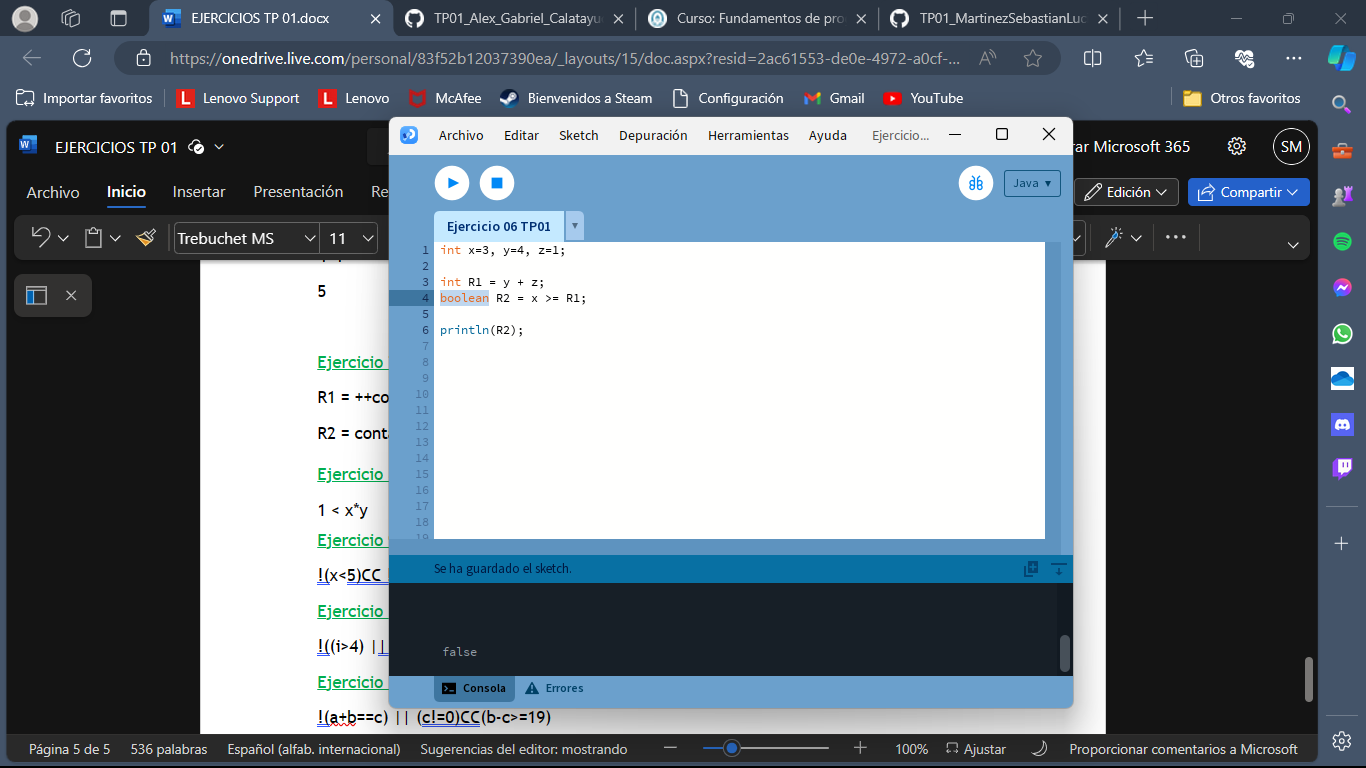
R1 = y+z

R2 = x >= R1

R1=y+z R2=x>=R1

4+1 3>=5

5 F



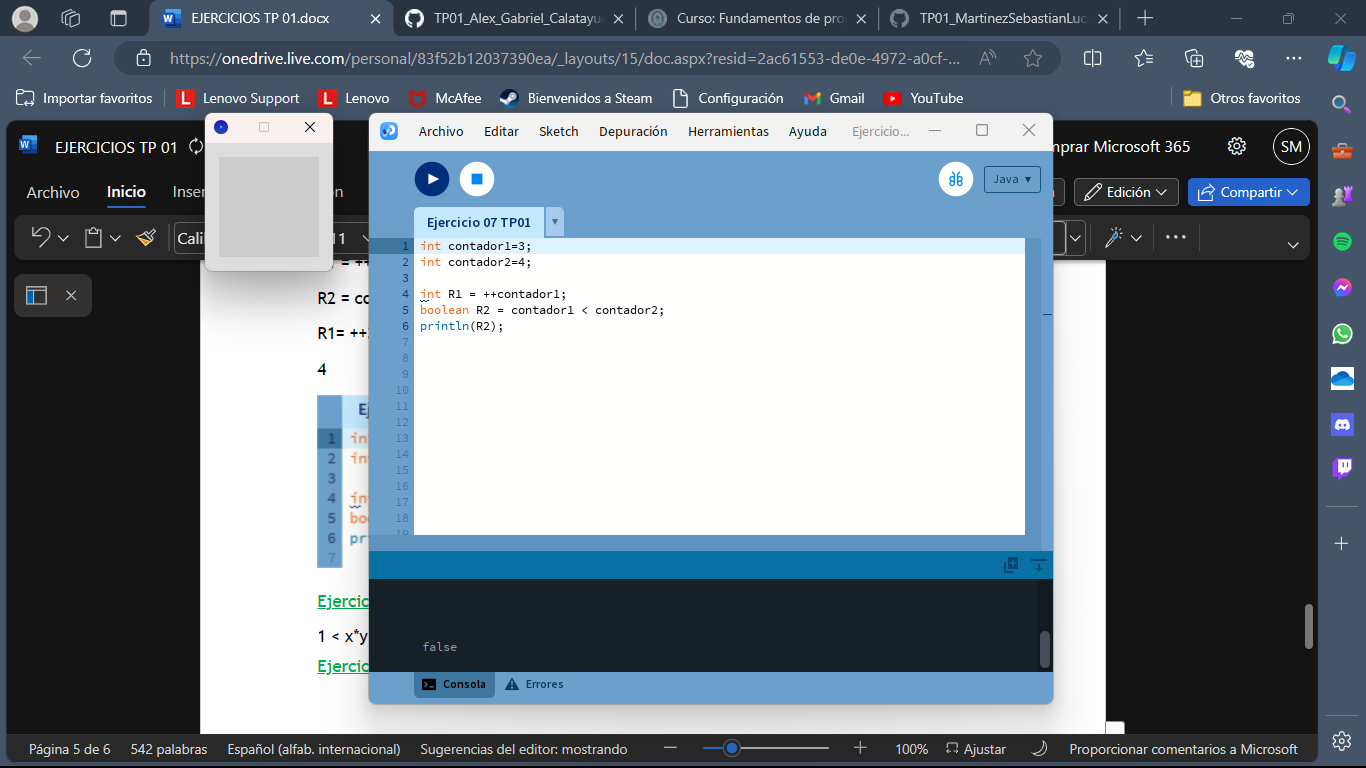
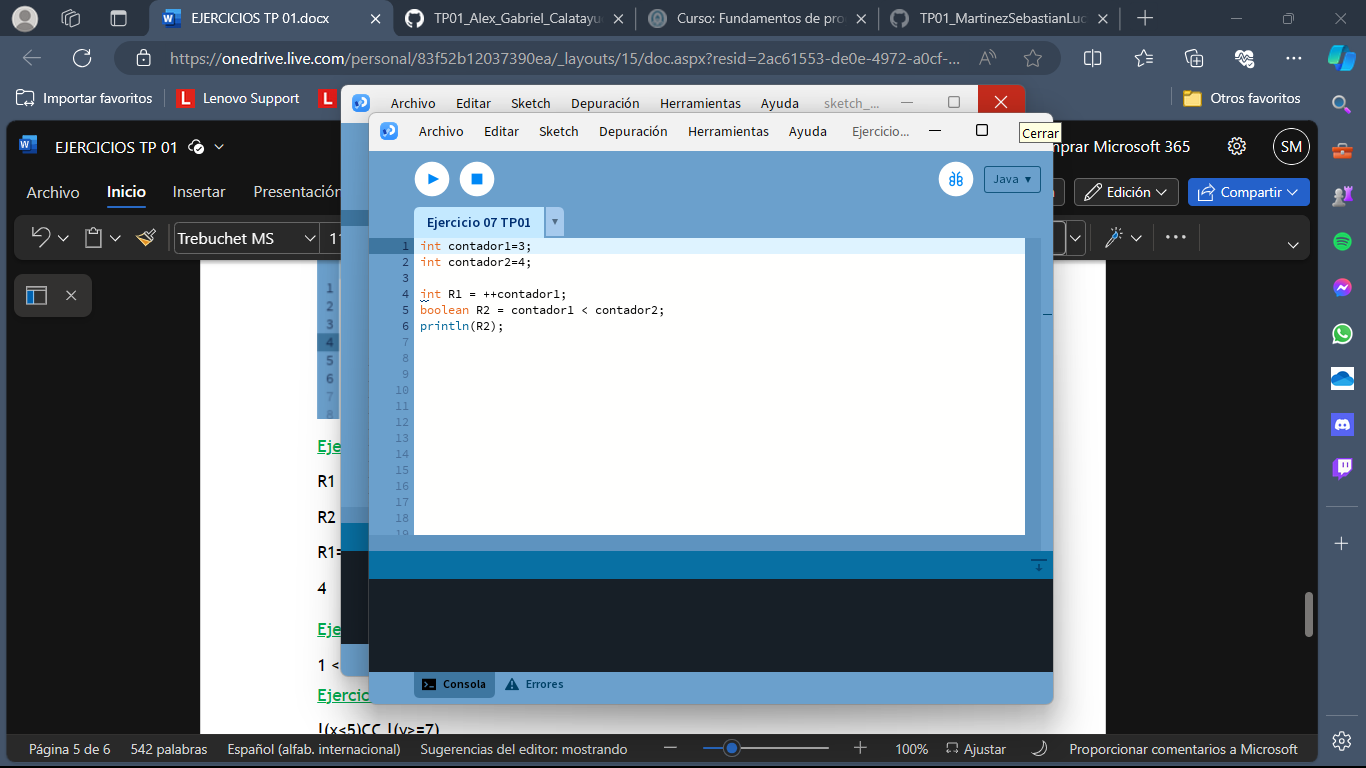
Ejercicio 7: Para contador1=3, contador3=4, evaluar el resultado de

R1 = ++contador1

R2 = contador1 < contador2

R1= ++3 R2= 3<4

4 F

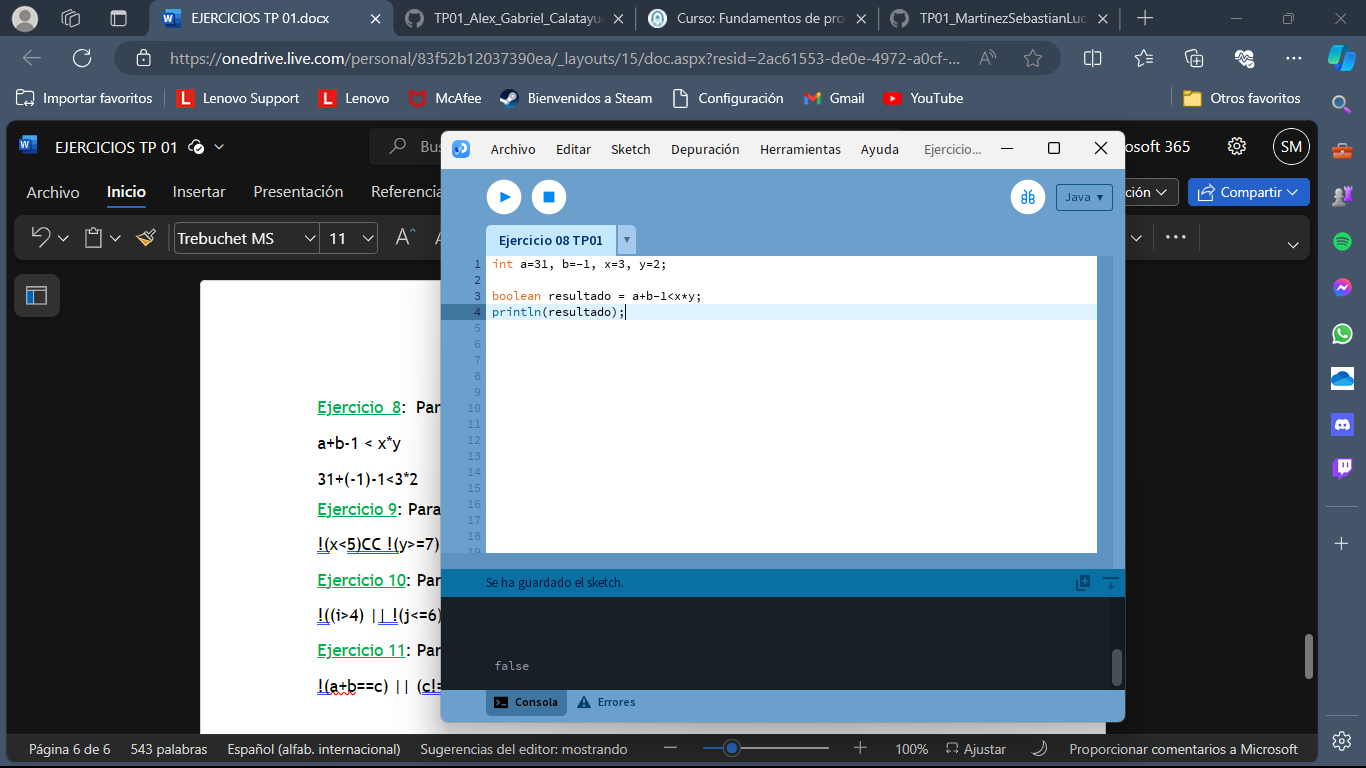
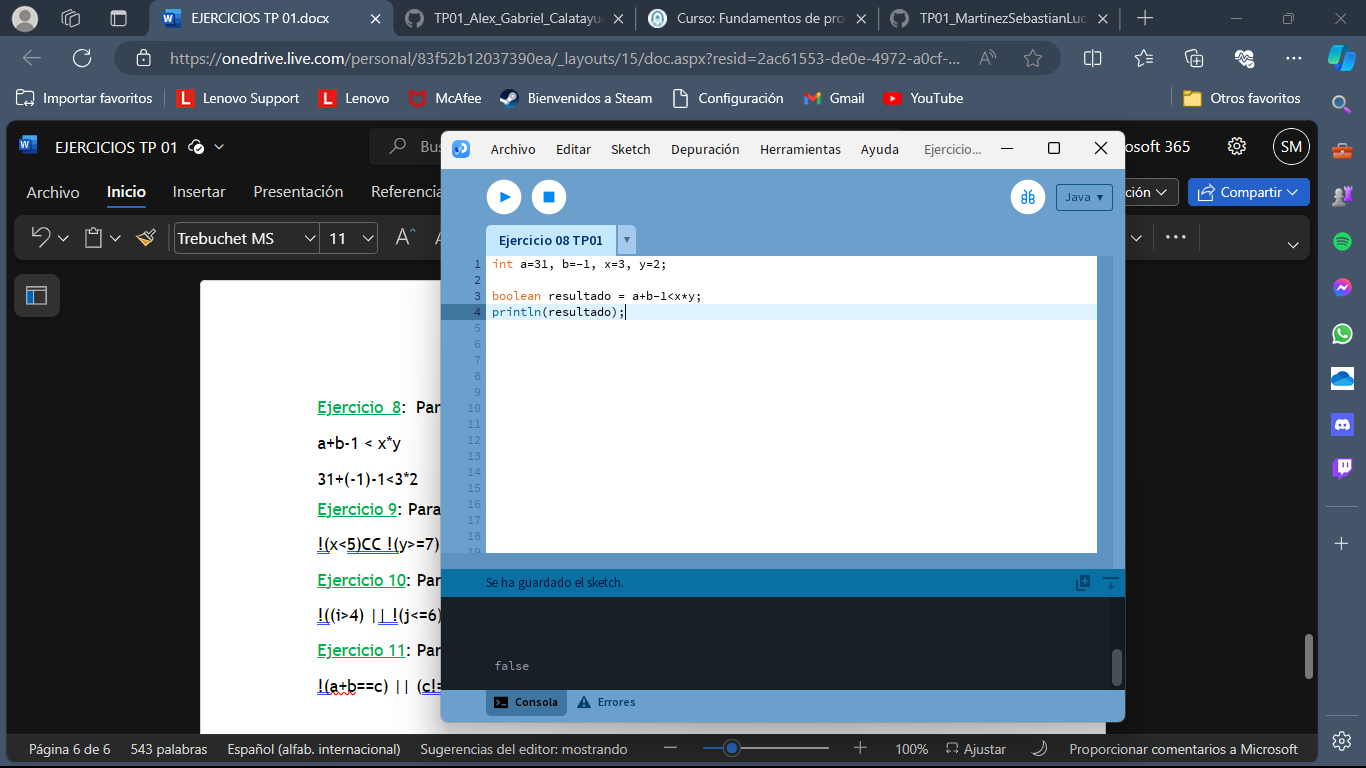


Ejercicio 8: Para a=31, b=-1; x=3, y=2, evaluar el resultado de a+b-1 < x\*y

31+(-1)-1<3\*2

29<6

F



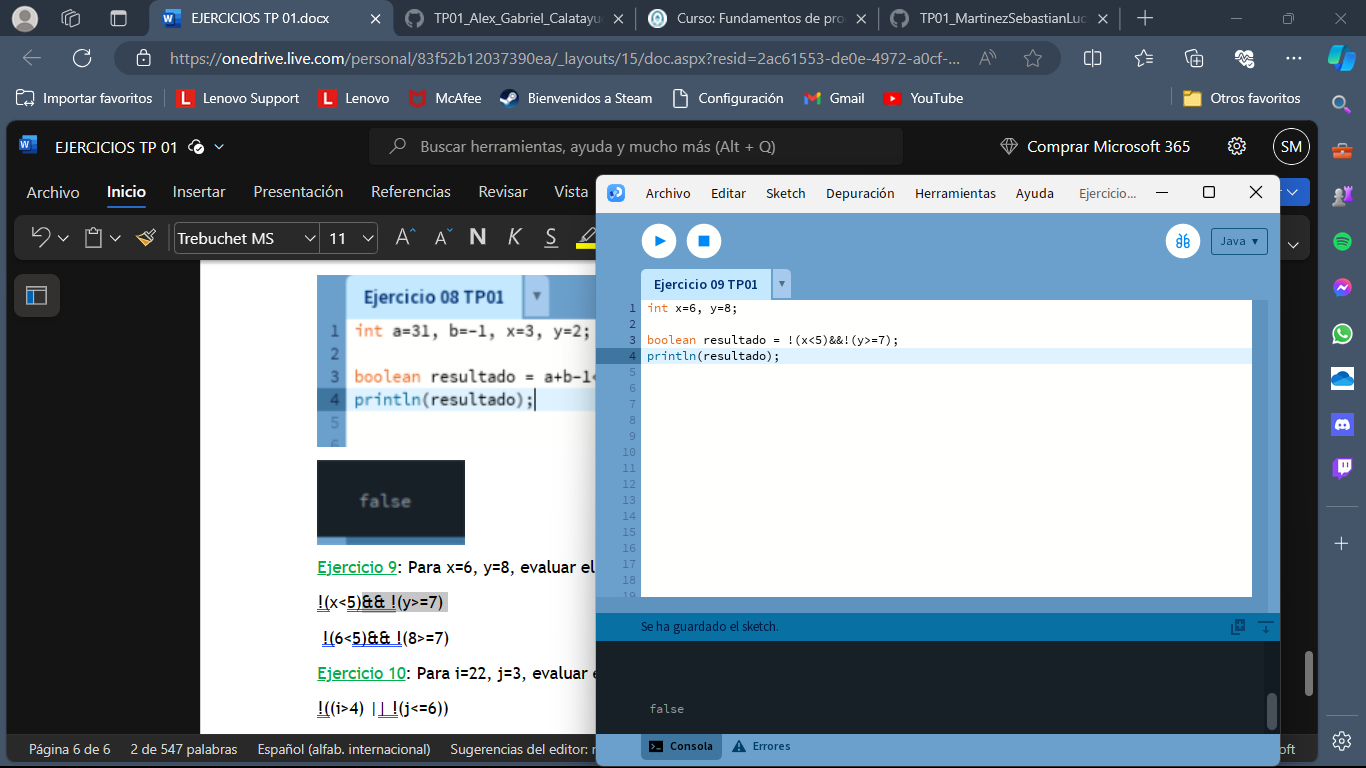
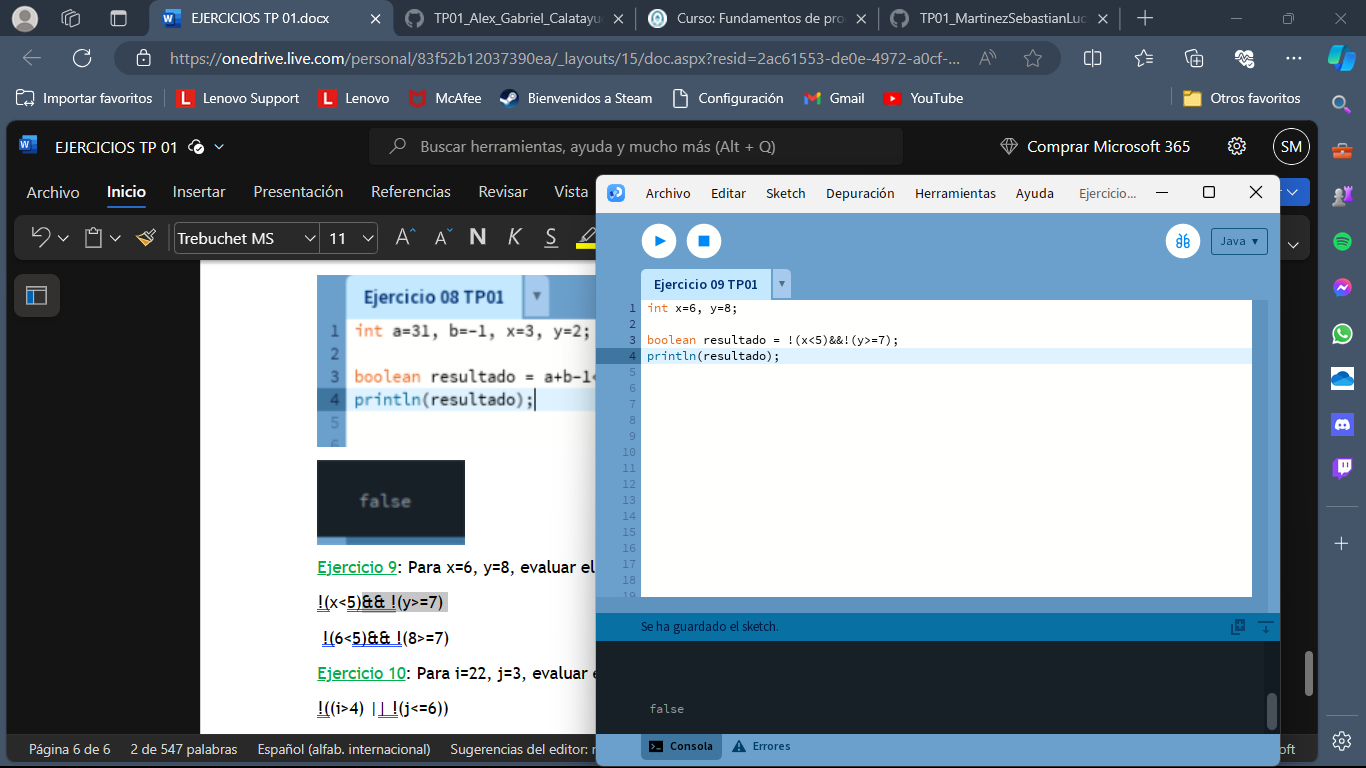
Ejercicio 9: Para x=6, y=8, evaluar el resultado de

!(x<5)&& !(y>=7)

!(6<5)&& !(8>=7)

T && F

F



Ejercicio 10: Para i=22, j=3, evaluar el resultado de

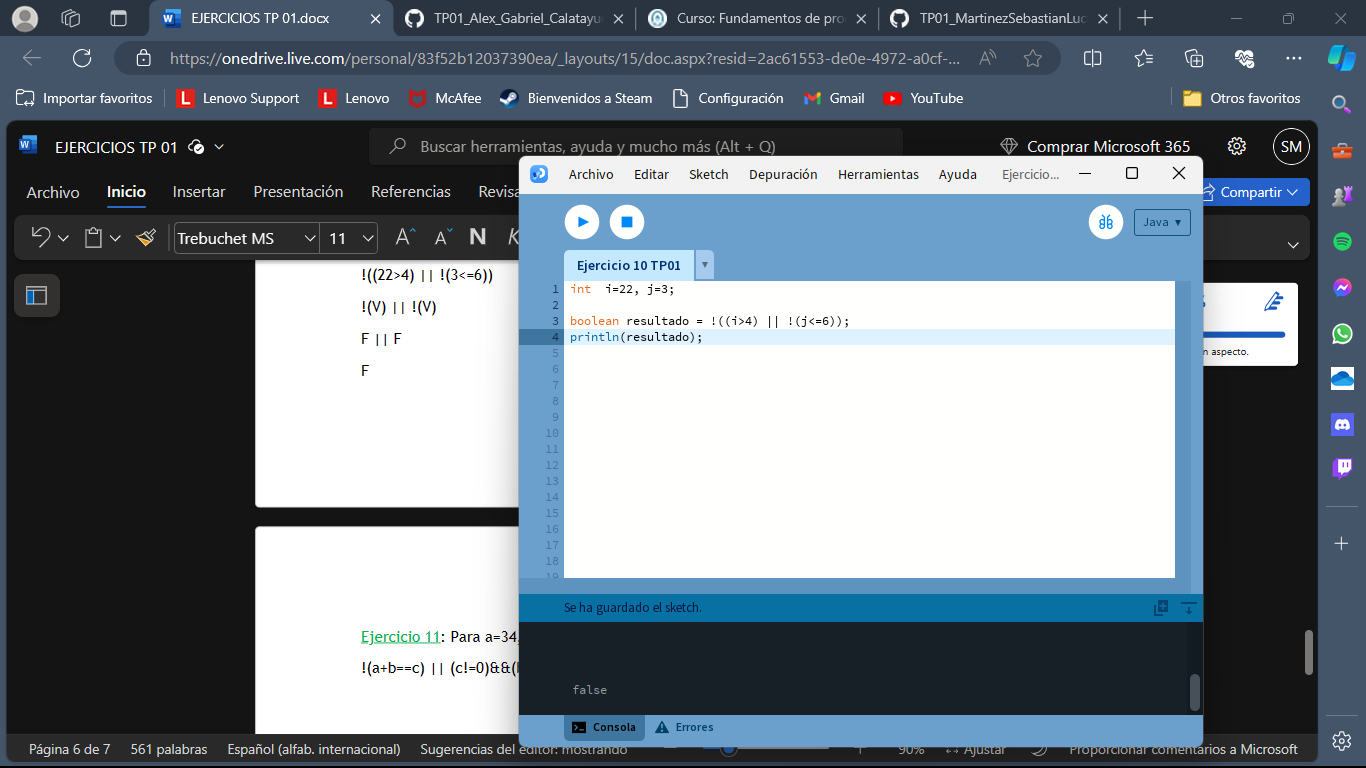
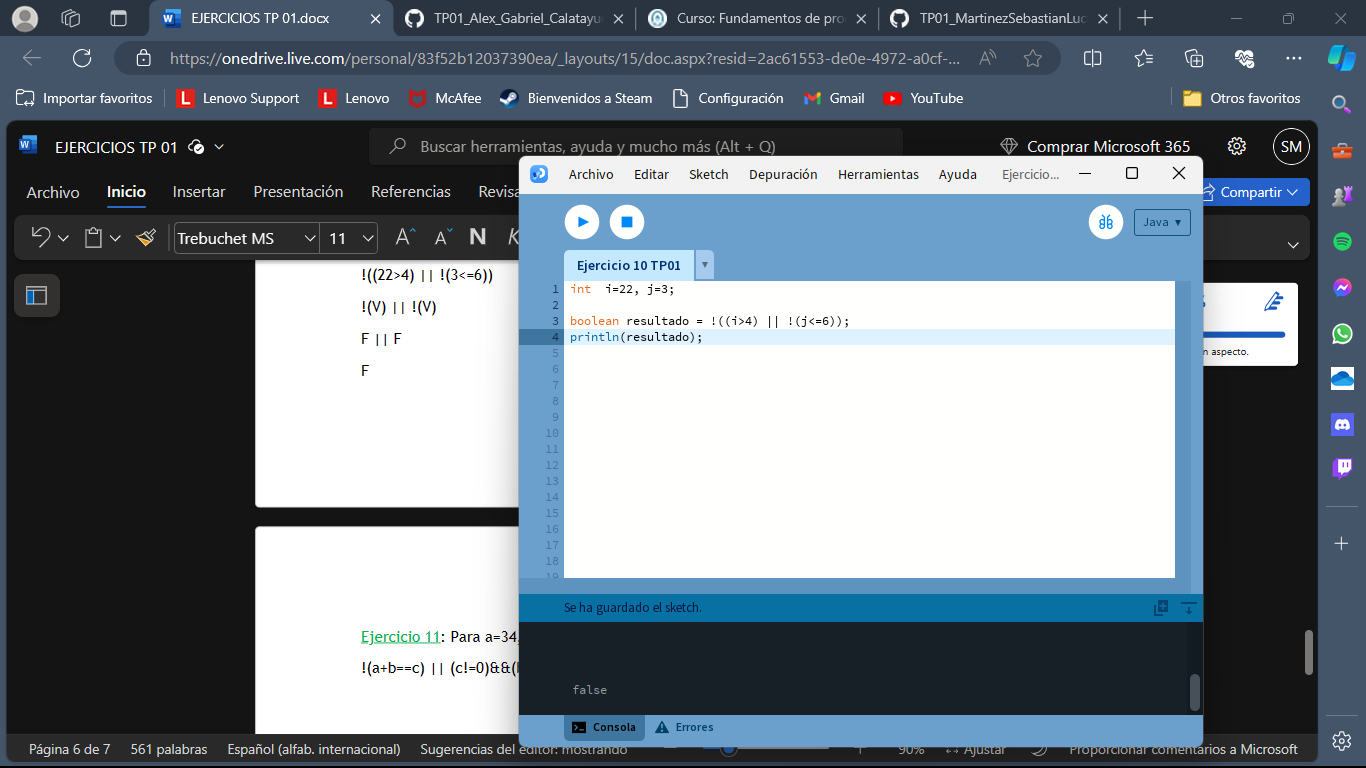
!((i>4) || !(j<=6))

!((22>4) || !(3<=6))

!(V) || !(V)

F || F

F



Ejercicio 11: Para a=34, b=12,c=8, evaluar el resultado de

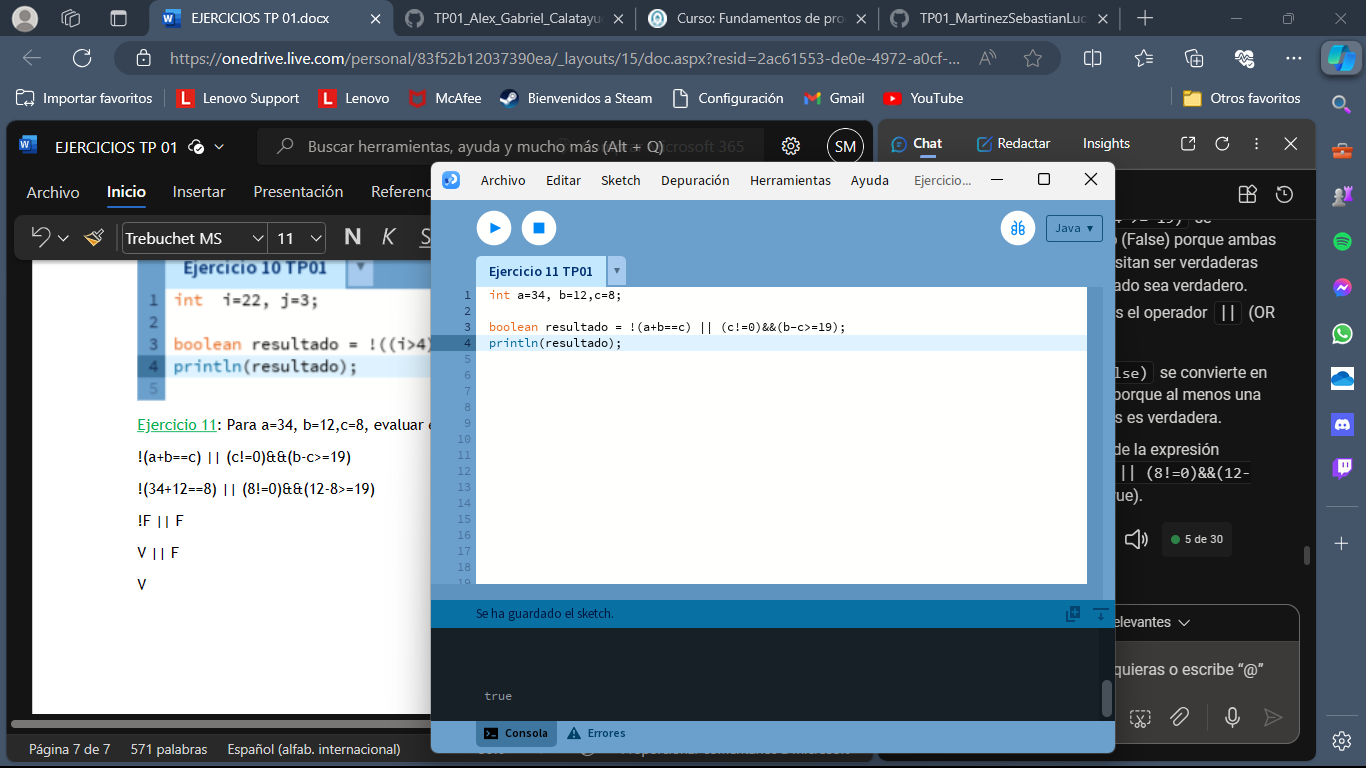
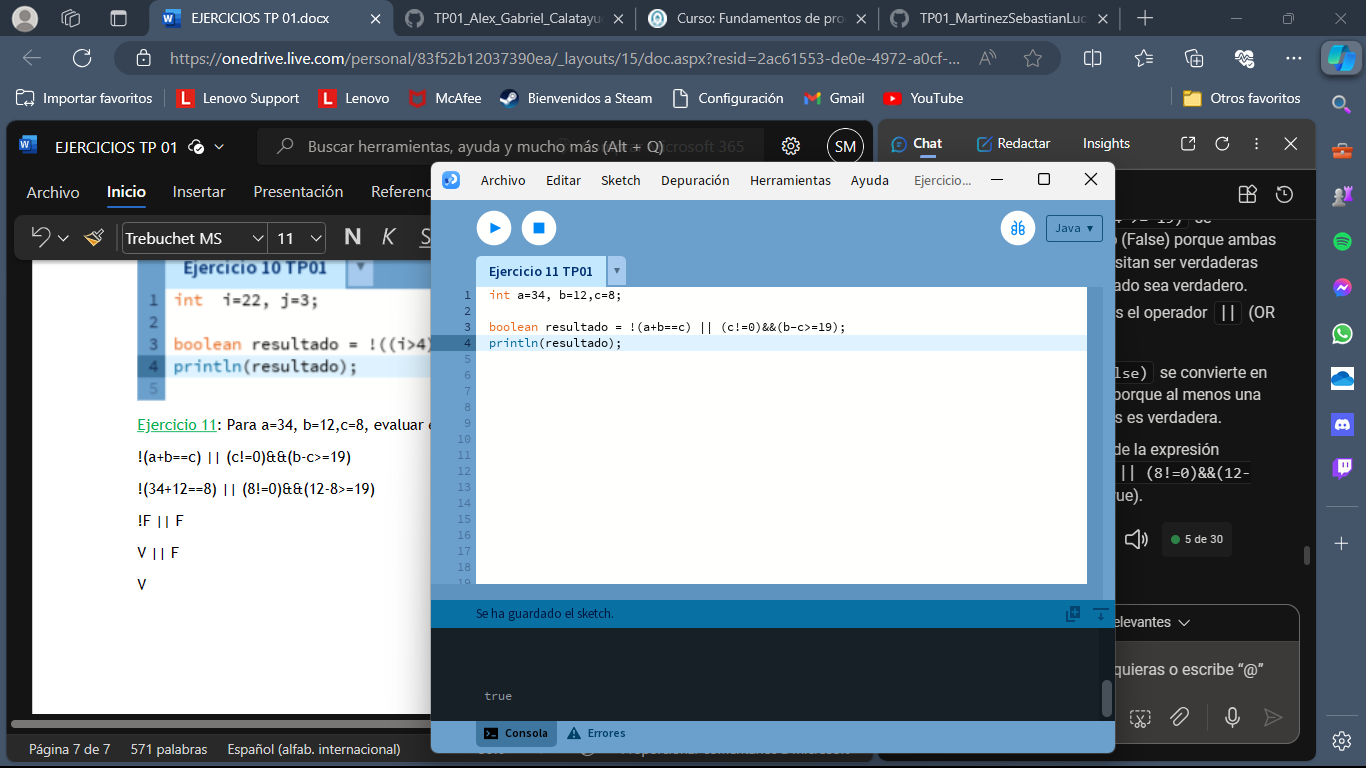
!(a+b==c) || (c!=0)&&(b-c>=19)

!(34+12==8) || (8!=0)&&(12-8>=19)

!F || F

T || F

T



Ejercicio 12: Un problema sencillo. Deberá pedir por teclado al usuario un nombre y posteriormente realizará la presentación en pantalla de un saludo con el nombre indicado.

Fase de Análisis:

* Especificación del problema: El usuario deberá poner su nombre y posteriormente que aparezca en la pantalla el nombre del usuario escrito
* Análisis:

Datos de Entrada:

nombre // se almacenará el nombre del usuario

Datos de Salida:

saludo // se almacenará el saludo al usuario

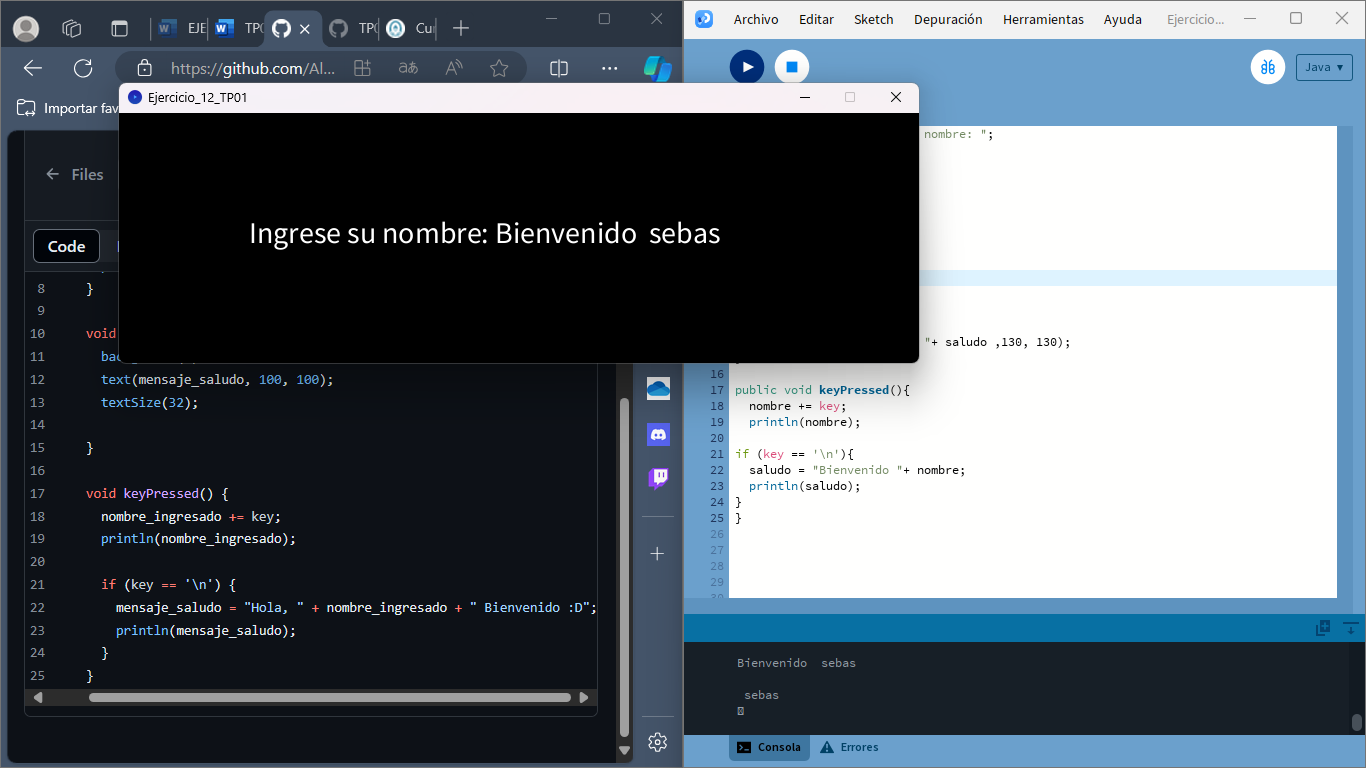
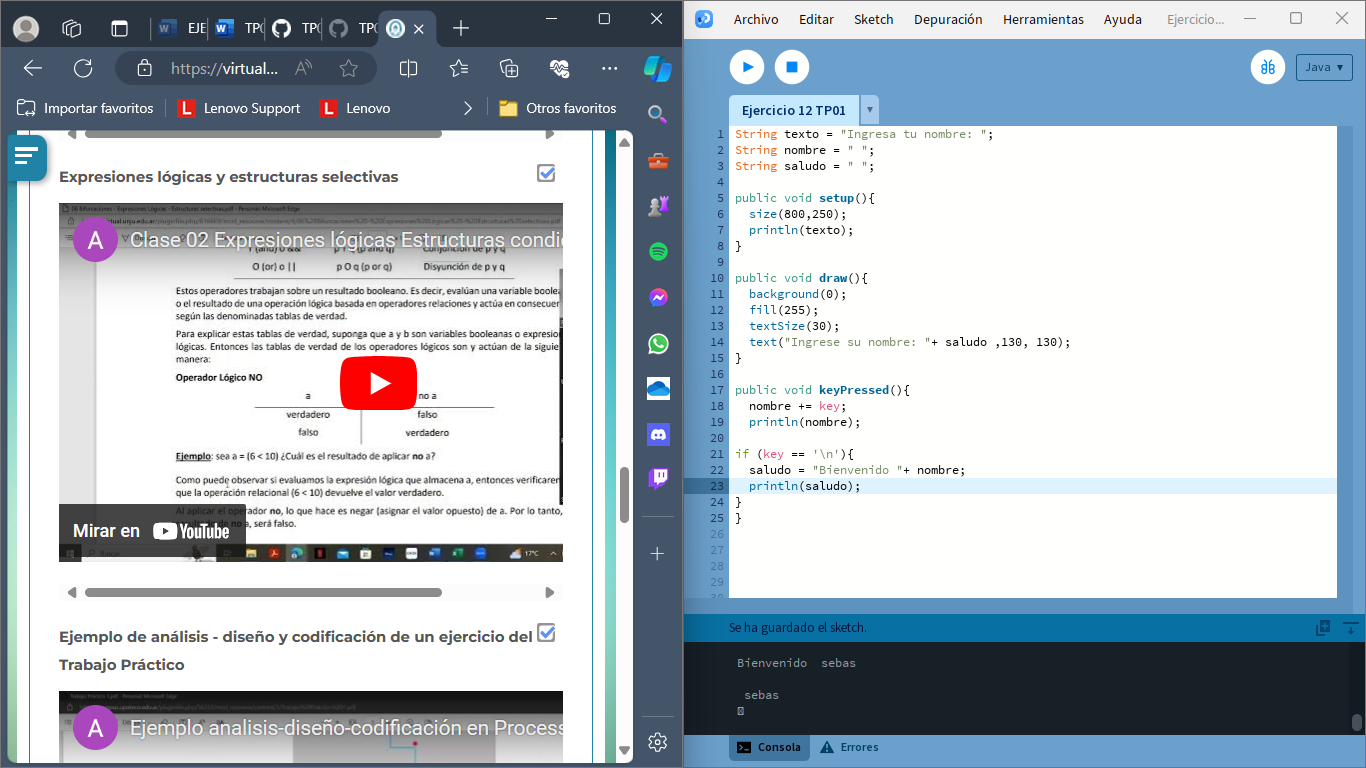
Proceso:

¿Quién debe realizar el proceso?: El programa

¿Cuál es el proceso que resuelve?: el usuario ingresa su nombre y el programa hace que aparezca en la pantalla

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA: Programa** |
| **VARIABLES:**  nombre: string // se almacenará el nombre del usuario  saludo: string // se almacenará el saludo al usuario |
| **NOMBRE ALGORITMO:** saludar\_usuario  **PROCESO DEL ALGORITMO:**   1. *Leer nombre* 2. *Leer* saludo 3. saludo <-- “Hola “+ nombre 4. *Mostrar* saludo 5. *fin* |



Ejercicio 13: Será común resolver problemas utilizando variables. Calcule el perímetro y área de un rectángulo dada su base y su altura

Fase de Análisis:

* Especificación del problema: Calcular el área de un rectángulo dada su base y su altura
* Análisis:

Datos de Entrada:

base // almacena la base

altura // almacena la altura

Datos de Salida:

perímetro // almacena el perímetro ya calculado del rectángulo

área // almacena el área ya calculada del rectángulo

Proceso:

¿Quién debe realizar el proceso?: Estudiante

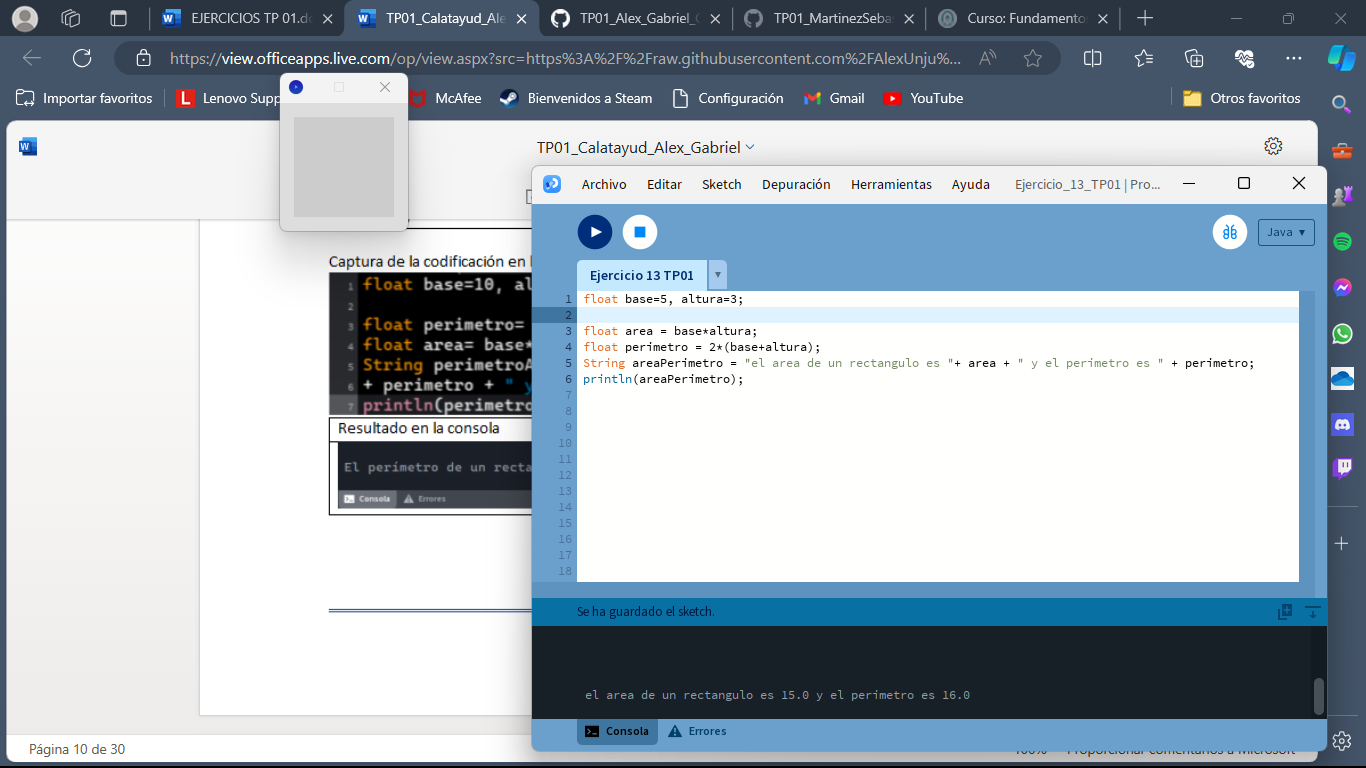
¿Cuál es el proceso que resuelve?:

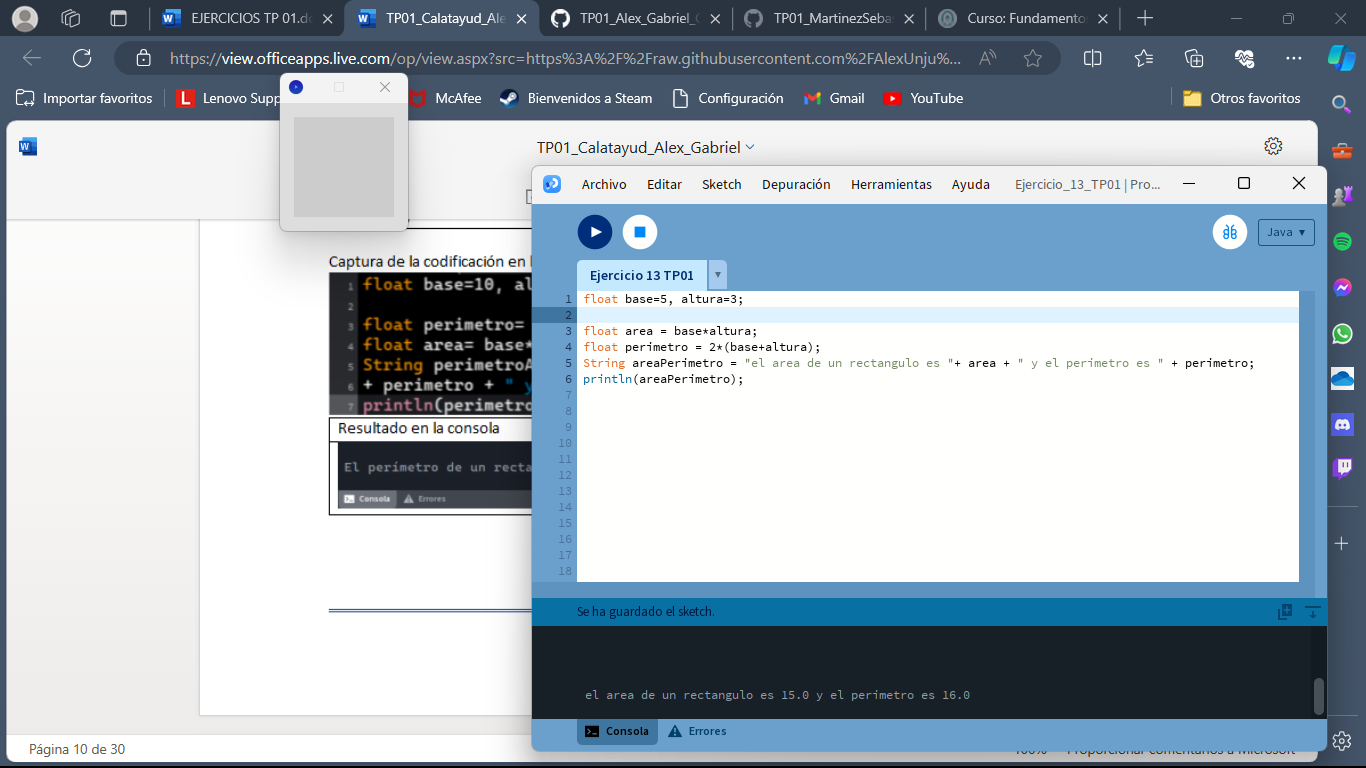
Para calcular el perímetro: 2 x base + altura, osea se debe sumar la longitud de la base del rectángulo, y luego multiplicar el resultado por 2.

Para calcular el área: base x altura, es decir multiplicar la longitud de la base del rectángulo por la altura del rectángulo.

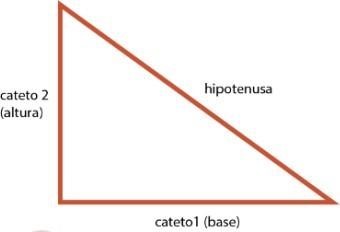
Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** Estudiante |
| **VARIABLES:**  base: Real  altura: Real  área: Real  perímetro: Real  áreaPerímetro: Real |
| **NOMBRE ALGORITMO:** calcular\_area\_perimetro  **PROCESO DEL ALGORITMO:**   1. *Leer* base 2. *Leer* altura 3. perímetro <-- 2\*(base+altura) 4. área <-- base\*altura 5. áreaPerímetro <-- “El área es “+ área + “y el perímetro es “+ perímetro 6. *Mostrar* áreaPerímetro 7. *fin* |





Ejercicio 14: Una ayuda importante al momento de resolver problemas con algoritmos es asumir que su gran amigo son las matemáticas. Obtenga la hipotenusa de un triángulo rectángulo conociendo sus catetos



Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

Ejercicio 15: Si viste algo de los apuntes y vídeos, esto debería ser muy fácil de resolver. Dados dos números permita calcular la suma, resta, multiplicación y división de estos. Considere que cada una de estas operaciones es un algoritmo cuando realice el diseño. Obviamente muestre los resultados.

Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

Ejercicio 16: Necesitamos convertir una temperatura Fahrenheit en grados Celsius. Si no conoce la forma en la que se realiza esta conversión, debería investigarlo; para eso sirve la etapa de análisis. Pero como somos buenos, daremos una ayuda.



Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

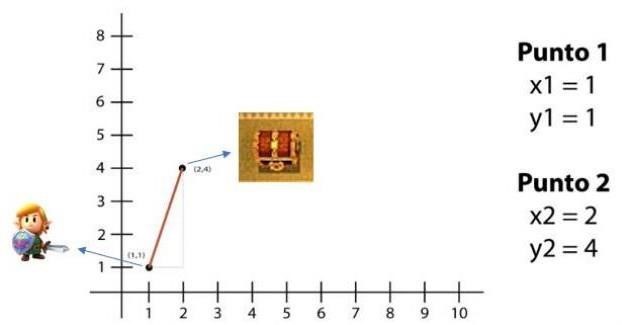
Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

Ejercicio 17: Si queremos representar personajes o power ups (premios) en la pantalla debemos primero ubicarlos en alguna posición dentro de la pantalla. Imagine que está en un juego donde un power up desaparece porque el personaje se acerca a una distancia de x unidades, sin importar por donde se acerque. Por tanto, para que desaparezca, en primer lugar, hay que determinar esa distancia. La forma de representar la posición de un objeto en la pantalla es a través de las coordenadas de un punto. Suponga que la posición de Link está representada por la coordenada (𝑥1, 𝑦1) , mientras que las de la caja de tesoro se halla en la posición (𝑥2, 𝑦2). Si observa con detenimiento se observa la conformación de un triángulo rectángulo, por lo que es posible aplicar Pitágoras para obtener la distancia



Para esto debe calcular el tamaño de los catetos y luego aplicar el teorema. Halle la distancia entre ambos objetos. Cuando programe, represente a lLnk con un Circulo, y al tesoro con un cuadrado. Además, mueva a Link mediante el mouse.

Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

Ejercicio 18: Desarrolle el análisis y diseño de un algoritmo que permita obtener las raíces de una ecuación de segundo grado. Además, utilice la estructura según para el análisis de la discriminante de la ecuación cuadrática. Obviamente codifique en Processing.

Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

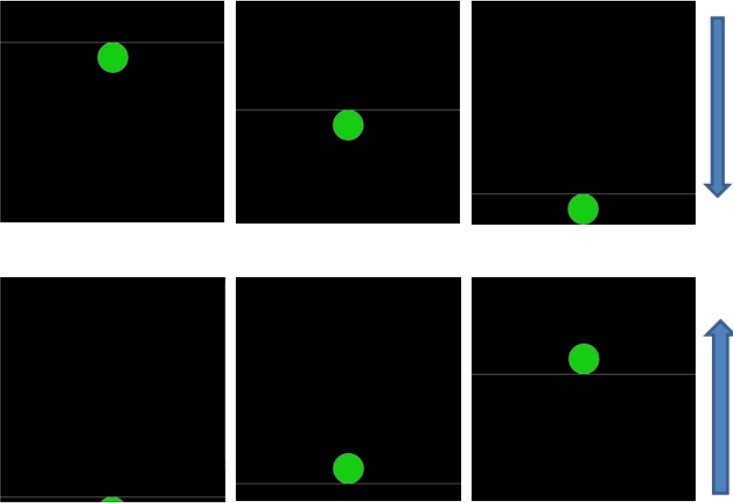
Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

Ejercicio 19: Declare las variables necesarias para dibujar una línea que se dibuja desde las coordenadas iniciales del lienzo y se extiende por todo el ancho. Sobre el punto medio de la línea y a una distancia de 40px (en sentido vertical desde la línea) dibuje una elipse que tenga como ancho 80px y de alto 80px. Dentro de la función draw(), actualice las variables necesarias para que la línea desde su inicio se mueva en dirección hacia abajo arrastrando la elipse. Mantenga en cero el valor para background(). Cuando la línea supere la posición de la altura del lienzo, debe invertir su sentido, es decir dirigirse hacia arriba arrastrando la elipse. Cuando la línea alcance nuevamente el valor 0 para su posición en y, el desplazamiento debe ser hacia abajo y así sucesivamente. El lienzo debería verse como en las siguientes figuras



Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

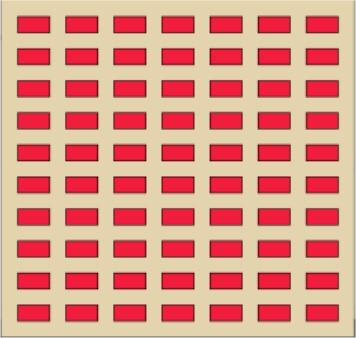
Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

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:



Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

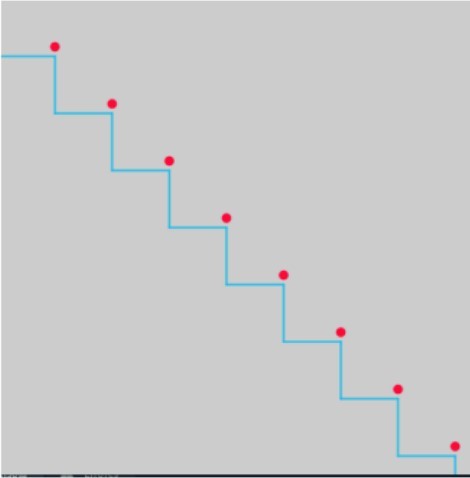
Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

Ejercicio 21: Utilizando la estructura de control repetitiva while() dibuje la siguiente imagen utilizando líneas que forman escalones y sobre cada borde de escalón se dibuje un punto de color rojo.



El tamaño del lienzo es size(500,500). La estructura while() se ejecuta dentro de la función setup(). La condición es que solo se dibuje dentro del lienzo. Utilice variables que puedan ayudar a la construcción del dibujo, por ej: x, y, anchoEscalon, altoEscalon, etc.

Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

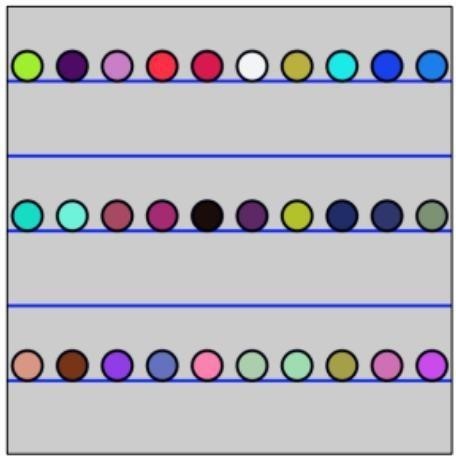
Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |

Ejercicio 22: Utilizando la estructura de control repetitiva do-while. Replique la siguiente imagen



La imagen debe ser construida desde la función setup(). Defina el tamaño del lienzo en size(600,600), verticalmente se divide el lienzo en franjas de igual medida, se deben dibujar los círculos sobre cada línea de por medio es decir en la línea 1 se dibujan círculos con distanciamiento, en la línea 2 no se dibuja y así sucesivamente. Las líneas tienen un color fijo, los círculos asumen colores aleatorios.

Fase de Análisis:

* Especificación del problema:
* Análisis:

Datos de Entrada:

Datos de Salida:

Proceso:

Fase de Diseño:

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** |
| **VARIABLES:** |
| **NOMBRE ALGORITMO:**  **PROCESO DEL ALGORITMO:** |