**Definición del Problema:** Calcular la distancia entre Mario y el Kooppa

**Análisis:**

* Datos de Entrada: posicionM, posicionK, distanciaMK
* Datos de Salida: "La distancia entre Mario y Kooppa es " :distanciaMK
* Proceso:

¿Quién debe realizar el proceso?: El videojuego

¿Cuál es el proceso que realiza?: Restar la distancia del Kooppa con Mario

**Diseño:**

|  |
| --- |
| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA:** Videojuego |
| **VARIABLES**  posicionM: Real // almacena la posición de Mario  posicionK: Real // almacena la posición del Kooppa  distanciaMK: Real // almacena la distancia entre Mario y Kooppa |

|  |
| --- |
| **NOMBRE ALGORITMO:** restar\_numeros  **PROCESO DEL ALGORITMO**   1. *Leer* posicionM 2. *Leer* posicionK 3. distanciaMK <-- posicionK – posicionM // resta y asigna el resultado 4. *Mostrar* distanciaMK |

int posicionM, posicionK, distanciaMK;

public void setup(){

posicionM = 5;

posicionK = 10;

distanciaMK = posicionK - posicionM;

mostrarDistancia();

}

public void mostrarDistancia(){

println("La distancia entre Mario y Kooppa es " + distanciaMK);

}