

Análisis:

♥ Datos de entrada:

- ❖ anchoLienzo: Entero
- ❖ altoLienzo: Entero
- ❖ anchoRect: Entero
- ❖ altoRect: Entero
- ❖ distanciaEntreRect: Entero

♥ Datos de salida: Dibujar rectángulos en todo el lienzo

Diseño:

🔧 Entidad que resuelve el problema: lienzo

🔧 Nombre del algoritmo: rectángulos_repetidos

Proceso:

- Inicio
- Leer línea coordenadasRect: float //almacena un valor de coordenadas
- ancho, alto, distanciaEntreRect : int //almacena un valor entero
- anchoLienzo, altoLienzo: int //almacenan valores enteros

```
ejercicio rectangulo
1 PVector coordenadasRect;
2 int alto, ancho, distRect;
3
4 void setup(){
5     size(440,420);
6     distRect = 20;
7     ancho= 40;
8     alto= 20;
9     coordenadasRect= new PVector(distRect,distRect);
10 }
11
12 void draw(){
13     background(10);
14     fill(#C11010);
15     stroke(#FCF32E);
16     dibujarRec();
17 }
18
19 void dibujarRec(){
20     for(float x=coordenadasRect.x;x<width;x+=(ancho+distRect)){
21         for(float y=coordenadasRect.y;y<height;y+=(alto+distRect)){
22             rect(x,y,ancho,alto);
23         }
24     }
25 }
26
```