Definición del Problema: Dibujar rectángulos en todo el lienzo Análisis:

4 Datos de entrada:

anchoLienzo: Entero altoLienzo: Entero anchoRect: Entero altoRect: Entero

distanciaEntreRectangulos: Entero

4 Datos de Salida:

Los rectángulos dibujados en el lienzo

♣ Proceso:

Mediante la aplicación processing; dibujamos una serie de rectángulos en un lienzo de tamaño especifico manteniendo una distancia y tamaño especifico en cada rectángulo donde definimos el bucle "for" para dibujar los mismos.

Entidad que resuelve el problema: Lienzo

VARIABLES:

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

Algoritmo:

- inicio
- ♣ anchoLienzo ← 440
- \bullet altoLienzo \leftarrow 420
- \bullet ancho $\leftarrow 40$
- \bullet alto $\leftarrow 20$
- $AistRect \leftarrow 20$
- ♣ $para x \leftarrow coordenadasRect.x hasta anchoLienzo con paso (ancho+disRect)$
- hacer
- ♣ $para y \leftarrow coordenadasRect.y hasta altoLienzo con paso (alto+disRect)$
- \clubsuit dibujar rectangulo en (x,y,ancho,alto)

Proceso:

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