Se solicita saber la distancia entre Mario y Kooppa en un videojuego.

Definición del problema: Averiguar la distancia que hay entre Mario y Kooppa.

Análisis:

* Datos de entrada: La posición de Mario, la posición de Kooppa
* Proceso: ¿Quién debe realizar el proceso? El algoritmo.  
  ¿Cuál es proceso que realiza? Realiza una operación de resta entre la posición de Kooppa y la posición de Mario para hallar la distancia que hay entre los dos.
* Datos de salida: El resultado de la resta que daría la distancia.

Diseño:

|  |
| --- |
| **Entidad que resuelve el problema:** El programa |
| **Variables**  posicionMario, posicion Kooppa: Entero // almacena las posiciones de ambos que luego se van a restar   distanciaMK: Entero // almacena el resultado de la resta entre ambas posiciones |
| **Nombre del algoritmo:** restar\_posiciones  **Proceso del algoritmo:**   1. *Leer* posicionKooppa 2. *Leer posicionMario* 3. distanciaMK ← posicionKooppa – posicionMario // resta y asigna el resultado 4. *Mostrar* distanciaMK |

Apellido y Nombre: Tarifa, Juan Mateo

DNI: 46324798

LU: TUV000732