|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | **TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS**  **FACULTAD DE INGENIERÍA**  **Universidad Nacional de Jujuy** |  |

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

Trabajo Práctico N° 01

Guerra Facundo Nicolás

LU TUV000223

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

# Índice

Contenido

[Índice 2](#_Toc163850052)

**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

### Desarrollo del punto1

Resolución necesaria en Word:

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

6-(4\*B/4)

6-5

1

|  |  |
| --- | --- |
| CAPTURA DE PROCESSING. | RESULTADO |
|  |  |

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

### Desarrollo del puntO2

1

|  |  |
| --- | --- |
| CAPTURA DE PROCESSING. | RESULTADO |
|  |  |

Conclusión

Párrafos de las conclusiones

Fuentes bibliográficas

Se deben enunciar las fuentes (apuntes de la materia, páginas web, videos de youtube, libro (nombre, autores, año), etc)