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



Problema: Calcular la distancia entre Mario y Koopa

Definición del problema:

Hallar la distancia entre Mario y Koopa.

Análisis:

Datos de entrada:

posiciónMario

posiciónKoopa

Datos de Salida:

La distancia entre Mario y Koopa

Proceso:

¿Quién debe realizar el proceso? Un usuario

¿Cuál es el proceso que realiza? hallar la distancia entre Mario y Koopa

**Diseño**:

| **ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA**: Usuario |
| --- |
| **VARIABLES**  distancia\_mario: int // almacena la distancia de Mario  distancia\_koopa: int // almacena la distancia de Koopa  resultado\_distancia: int //almacena el resultado de la distancia entre Mario y Koopa |
| **NOMBRE ALGORITMO**: hallar\_la\_distancia\_entre\_Mario\_y\_Koopa  **PROCESO DEL ALGORITMO**   * + - 1. *Leer*  distancia\_mario       2. Leer distancia\_koopa   3. resultado\_distancia ← distancia\_koopa - distancia\_mario // resta y asigna el resultado  4. *Mostrar* resultado\_distancia |