|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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*

*2024*

Ejercicio N° 20

Canchi Mario Alejandro

LU: 6948

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**Indice**

Análisis……………………………………………………………………………………………………………………………………..3

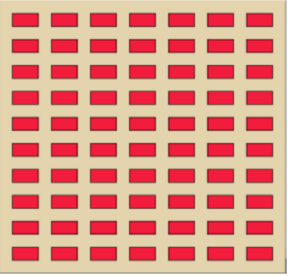
Diseño.……………………………………………………………………………………………………………………………………..3

Conclusión………………………………………………………………………………………………………………………………..4

Fuentes Bibliográficas………………………….……………………………………………………………………………………4

**Ejercicio 20:**

Dibuje en toda la extensión del lienzo de (440, 420) rectángulos de idénticas medidas (40 ancho y 20 de alto) y que mantengan una distancia de 20 pixeles entre ellos tanto horizontal como verticalmente. Utilice la estructura de control repetitiva for. El lienzo debería verse así:



**Desarrollo del punto**

**Análisis:**

**Descripción del problema:** Dibujar en Processing la imagen indicada

**Análisis:**

Datos de Entrada: rectAlto, rectAncho, espacio.

Datos de Salida: El lienzo dibujado.

Proceso: Dibujar los rectángulos con un espaciado de 20 pixeles entre ellos.

**Diseño:**

|  |
| --- |
| **Entidad que resuelve el Problema:** Lienzo |
| **Variables:**   * rectAlto, rectAncho, espacio: int // Almacena el alto del rectángulo * rectAncho: int // Almacena el ancho del rectángulo * espacio: int // Almacena el espacio entre rectángulos * height: int // Representa el alto del lienzo * width: int // Representa el ancho del lienzo |
| **Nombre del Algoritmo:** rectángulos\_espaciados  **Proceso:**   1. inicio 2. *Leer* width 🡨440 3. *Leer* height🡨420 4. *Leer* rectAncho🡨40 5. *Leer* rectAlto🡨20 6. *Leer* espacio🡨20 7. para y espacio hasta y < height – rectAlto con paso y+= recAlto + espacio 8. hacer 9. para x = espacio hasta x < width – rectAncho con paso x += rectAncho + espacio 10. hacer 11. *Mostrar* rect (x,y, rectAncho, rectAlto) 12. fin-para 13. fin-para   fin |

**Conclusión**

El algoritmo intenta simular la imagen pedida con sus respectivos colores.

**Fuentes bibliográficas**

[Fundamentos de Programación Orientada a Objetos](https://virtual.unju.edu.ar/course/view.php?id=2537&section=1)