**Análisis:**

**Problema:** Dibujar los rectángulos usando estructuras interactivas

**Datos de entrada:** rectángulos dibujados en el lienzo según las especificaciones dadas

**Datos de salida:** rectángulos dibujados en el lienzo según las especificaciones dadas

**Proceso:**

**¿Quién debe realizar el proceso?** el proceso puede ser realizado por un programa como processing.

**¿Cuál es el proceso que resuelve?** dibujar una serie de rectángulos en un lienzo de tamaño específico, manteniendo una distancia específica entre ellos tanto horizontal como verticalmente, define un bucle for para dibujar los rectángulos en el lienzo.

| 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 |

| Nombre del Algoritmo: **rectangulos\_repetidos** |
| --- |
| Proceso del algoritmo:   1. *inicio* 2. *anchoLienzo←440* 3. *altoLienzo←420* 4. *ancho←40* 5. *alto←20* 6. *distanciaRect←20* 7. ***para*** *x coordenadasRect.x* ***hasta*** *anchoLienzo* ***con paso*** *(ancho+distanciaEntreRect)* 8. ***hacer*** 9. ***para*** *y = coordenadasRect.y* ***hasta*** *altoLienzo* ***con paso*** *(alto+distanciaEntreRect)* 10. ***hacer*** 11. *dibujar rectangulo en (x,y,sncho,slto)* 12. *fin\_para* 13. *fin\_psra* 14. *fin* |